HEDİYE BIOSHOCK RAPTURE ŞEHRİ ÖN OKUMASI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2016/03 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 101 • ISSN: 1307-8933



STREET FIGHTER V
Avuçlarınızdaki kaşıntının sebebini açıklıyoruz!

2016 BİLİM KURGU REHBERİ
Bu yıl, geleceğe doyacağız...

FAR CRY PRIMAL
Ubisoft, bizi köklere götür!

RISE OF THE TOMB RAIDER™
ÇOKTAN AŞIK OLMADIYSANIZ, BU DEFA KAÇAMAYACAKSINIZ!

XCOM 2
CIVILIZATION'LA VEDALAŞIN...

THE WITNESS
BAĞIMSIZ OYUN MUCİZELERİNİN SONUNCUSU

SUPERHOT
FPS OYUNCULARINA GÜZEL HABERLERİMİZ VAR!

KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
setimedia
03
9 771307 893015


SAMSUNG SSD 750 EVO'nun
yüksek performansıyla
bilgi işlem deneyiminizi ve hızınızı artırın
SAMSUNG
Solid State Drive


SAMSUNG


· PEACE · SOLITUDE ·
THE GREAT OUTDOORS
VOLUNTEER
AS A LOOKOUT
FWD
1989



İÇİNDEKİLER



44 STREET FIGHTER V

PC ve PS4'ü kendine mesken edinen SF V garip hayal kırıklıkları ve mutluluklarla geldi.

SELAM OGZ!

6 Topluluk
12 Gaz ve Toz Bulutu
14 Tek Parça

PORTAL

16 Gaming İstanbul 2016
18 Olay Mahalli
20 Röportaj: Tonguç Sezen
21 Oynadık: Hitman
22 Biz Bunları İstiyoruz
24 Ön İnceleme: Torment: Tides of Numenera

DOSYA

28 Enine Boyuna Espor

İNCELEMELER

34 Giriş
36 Rise of the Tomb Raider
40 The Witness
42 Shadow Complex
43 LEGO Marvel's Avengers
44 Street Fighter V
48 Superhot
50 Firewatch
52 Far Cry Primal
56 Gravity Rush
57 Layers of Fear
58 American Truck Simulator
60 Homeworld: Deserts of Kharak
62 XCOM 2
66 Unravel
67 Between Me and the Night
68 Punch Club
69 Assassin's Creed Chronicles: Russia
70 Naruto SUN Storm 4
72 Agatha Christie: The ABC Murders
74 Shooting Stars
75 Geç Kalan Noyan
76 DLC
78 Modlar
80 Tekmili Birden

ALT

82 Zoom: Batman V Superman Dawn of Justice
84 Gündem: Apple Music
86 Detay: Roland Deschain
88 Top 10: En Güzel Crossover'lar
89 Çizgi Roman
90 Retrospektif: Lemmy Kilmister
92 2016 Bilimkurgu Rehberi

MEDDYA

98 Blu-Ray: Creed
100 Müzik: Dream Theater
102 TV: 11.22.63
105 Kitap: Bioshock Rapture Şehri
106 Anime: Erased

DATA

108 Güncel: Kütleçekim Dalgaları
110 Dijital Özgürlük
112 Sanal/Gerçek
114 Yap-Boz
117 Analog: Zeplin

PiXEL

118 Versus
120 Dündem
122 Son Jeton: Freedom Fighters
126 Sen Bu Oyunu Bilmezsin
128 Medya



62 XCOM 2

Uzaylılar bu sefer tatlı dille yuvamızı aldı. Bize de o dili koparmak düşer tabii!

92 ALT BİLİMKURGU DOSYASI

Bu yıl bilimkurgu temasında kitaptan filme ne takip etmeniz gerekiyorsa, burada.



36 RISE OF THE TOMB RAIDER

Lara'nın yeni macerasına Xbox One'da tanık olmuş olabilirsiniz ama asıl cümbüş PC'de kopuyor.

KAPAK



28 PORTAL
ENİNE BOYUNA ESPOR

Oyunların bu tarafını yok saymak, komşuları yok saymaktan daha zor artık.



DOSYA

122 PİKSEL
SON JETON

Özgürlük için savaşırken Amerikan propagandası yemezsek olmaz şimdi.

78 FAR CRY PRIMAL

Mızrağın ucunu sivriltmek oyundaki kadar kolay olsaydı yeminle medeniyet falan uğraşmazdık biz.





C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

HADİ O ZAMAN, BAŞTAN: OYUNGEZER 101

Öncelikle bir teşekkür: Geçen ayın Oyungezer'i, henüz kesin rakamlar gelmediği için ben de kesin konuşmayayım ama, Türkiye oyun dergiciliği tarihinin yeni bir satış rekoruna doğru koşuyor. Şu ana dek bayi satışları 15 bin civarına ulaşan Şubat sayımız, yine geçen ay başlattığımız dijital abonelik kampanyasına gösterdiğiniz şahane ilgiyi de hesaba katınca boyumuzu aşan (en azından benimkini... Sinan'ın boyuna hayatta yetişemez mesela) bir yerlere geldi.

100'üncü sayıya sadece sembolik bir anlam yüklemenin doğru olmayacağını çok uzun zamandır, planlarımızı yaparken zaten konuşuyorduk ama bugün ulaştığımız abone sayısına bakınca işin ciddiyeti daha net bir resim olarak karşımızda duruyor. Kendi satış kanallarımız üzerinden sizlere ulaşmayı hedeflediğimiz bu yeni dönemi hem içerik anlamında daha dolu ve daha bağımsız bir dergi olarak hem de her zamankinden daha çok oyunsevere ulaşmanın bilinciyle şekillendirmek niyetindeyiz.

Masamda duran "değiş tonton" tuşuna basmadan önce haber vereyim; Oyungezer'in geçiş dönemi bu sefer elimizdeki bölümleri daha verimli, daha kullanışlı, daha doyurucu ve çeşitli hale getirmeye odaklı olacak. İlk bakışta büyük farklar görmeyeceksiniz ama daha leziz, daha doyurucu bir içerik bulacaksınız. Üstelik bir süredir kulaklarımızı açtık, sizi dinliyoruz. Oyungezer Online üzerinden ve sosyal medyadan gelen mesajları kopya çeker gibi yazdık bir yerlere, teknik detayları atlayıp söylüyorum, dergiyi işte onlardan yapacağız.

Gelelim 101'e... İnceleme sayfalarımız bir Mart sayısından beklemeyeceğiniz kadar dolu bu ay. XCOM 2, Far Cry Primal, Rise of the Tomb Raider ve Street Fighter V gibi büyük arkadaşların yanına Firewatch, The Witness, Superhot gibi şahaneler de eklenince yine ortalık zamansızlıktan yakınan editörlerle dolu bu ay. Biz bölüşmek zorunda kaldık ama umarız siz hepsini oynayabilirsiniz.

forum, email, twitter facebook, youtube

Selam! OGZ



SIRADAKİ DERGİ SEVİP DE KAVUŞAMAYANLARA...



Yakın gelecekte evlenecek ve biz bekârlara bayram ettirecek Enis hocayı misafir ettik bu ay. Biraz kızdırdılar yalnız bu ay Enis'i, çok üstüne varmayın. Hoş genelde sinirini gülerek dışa vuran bir arkadaşımız olduğu için eğlenmediğimizi söylersek de yalan olur…

Ömer Akdağ

MİSAFİR EDİTÖR: ENİS KİRAZOĞLU



VE ŞAMPİYON ANTALYASPOR!! -VAN OH VAN-

Üniversiteli biri olarak 100 değil de 101'in önemi daha büyüktür benim için. Hani sanki bundan önceki 100 sayıyı ne kadar iyi hazırladığın o kadar da önemli değildir çünkü 101 senin için yeni bir başlangıçtır. Bilmiyorum ben öyle hissettim.

101'de Enis de misafir olacaktı (yaş spekülasyonu konusunda 25 falan diye düşüneyim de abi demek zorunda kalmayayım, biz de ufaktan yaşlanmaya başlıyoruz artık). Tek bir sorum var: FIFA'da komşular bu çocuk çok bağırıyor falan mı dedi? Ne zaman gol sevinci ya da kaçırdığı bir fırsat falan olsa bağırmak yerine sesi giderek tizleşiyor ve yok oluyor. Hayır öyle bir olay varsa söyleyin yumurta kutularından izolasyonlu oda falan yapalım çocuk rahat rahat bağırsın (gerçi o tiz sesine de ayrı gülmüyor değilim ama neyse).

101 umarım derginiz (dergimiz) için mükemmel bir başlangıç olur. Her yazarı ayrı ayrı seviyorum. Hep bu şekilde sağlıcakla kalın. Dünya durur Oyungezer :) (arkaya da şarkıyı açtım duygulandım, yapmayın tavsiye etmiyorum). *-Çağatay Aydın*

Selamlar Çağatay. Ama şimdi o mantığa göre 102 önemsiz, sıradan bir dergi olacak, öyle mi? Yo dostum yo, tarihteki en önemli Oyungezer sayısı her zaman bir sonraki çıkacak olan Oyungezer sayısıdır!

Ya aslında FIFA oynarken gollerde o kadar çok bağırmak istiyorum ki anlatamam… Ama utanıyorum arkadaş. Apartmanda biri duyacak, laf edecek, sonra normal oynarken de sıkıntı çıkacak korkusuna çok bağıramıyorum. Ama yakında bu sıkıntıyı da çözeceğim! (Hayır apartman sakinlerini şutlamayacağım binadan :)



Güzel sözler için teşekkür ettik, alışkanlık olsun, sık sık yazasın.

HER ŞEYİ BİLEN ADAM RELOADED

Yalnız... Bi' dakka... Bak şimdi... İki seneyi aşkın süre olmuş, Sarp hâlâ Lego oyunlarının yapımcısını Telltale olarak belirtiyor kaç defadır. Hani göz yumdum gençtir, dalgınlıktır, olur böyle diye falan ama artık birilerinin doğruları söylemesi lazım. Şimdi bi' kere mevzubahis yapımcı Traveller's Tales, onu bi' açığa kavuşturalım. İkincisi, hadi Sarp kardeşimiz onca Lego oyununun başındaki nal gibi TT Games logosunu cahillik bariyeri sebebiyle çok alakasız başka bir firma ile ilişkilendirdi. Olabilir. Ama video oyun sektörünün gelişmekte olduğu bir ülkede belki de (ne belkisi, kesinlikle öyle, benden iyi mi bileceksiniz) en büyük sorumluluğun sahibi olan oyun basınının en önünde bayrağı taşıyan bir mecrada böylesine büyük bir redaksiyon hatasının olması kabul edilemez. Asabımı bozmayın benim!

HANCOCK<3

Yha ;n; Fallout 4'e yer verdiğiniz sayınızı kaçırmışım T-T Fallout 4 için verebileceğiniz ipuçları falan var mı? (son zamanlarda oynadığım tek oyun * - * Resmen bağımlılık yaptı... Hele de Hancock *u* Derste sırama, kitaplarıma ve defterlerime onun resmini çiziyorum ve adını karalıyorum >u< *-Escapist Gamer*

Diyorum ki… Yok! :) Şimdi şöyle ki ben Fallout 4 defterini kapatalı bayağı bir zaman oldu. Ama oyundan zevk alman adına 1-2 ipucu verebilirim: yan görevleri çokça kovala, oyunu zor seviyede oyna, ana görevleri mümkün olduğunca geç bitirmeye çalış. Bir kere ana görev bitti mi Wasteland'e dönemedim ben maalesef. (-Enis)



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

Hşşt, bak bi' hele, evet sen, misafir editör... Koca ofiste biraz işten anlayan bir tek seni görebildim, o yüzden buraları sana emanet ediyorum. Söyle de, hayır madem bilmiyorlar, işten anlamıyorlar, çaktırmasınlar.

Üffff, içim bayıldı... Daha fazla katlanamayacağım, kahvemi alıp gidiyorum ben.
Hürrrrrrrp
Ulan! Ne biçim kahve lan bu?!
-Batuhan Yoludoğru

Şimdi arkadaşım… Hop… İndir o elini bi' önce… Aferin, efendi ol ciğerimi ye… Misafir editörümüz değil de ben cevaplıyorum çünkü gittim Sarp'a sordum. Dedim "Efendi! Efendi! Her gördüğün iki T'yi deden sanma!" Bir eğdi boynunu, bir hüzünlendi ki sorma. "Hani hayatta doğruluğundan yüzde yüz emin olduğun yanlışlar vardır ya, ben de Telltale'le Traveller's Tales'i aynı stüdyonun farklı birimleri sanıyordum. Üzgünüm." dedi. Sonra Hobbit'teki gibi "hiç bu kadar yanılmamıştım" diyerek bana sarılmaya kalktı, tekmeledim.

1(01)'DEN DEVAM

Merhaba Ömer, Süper Lig fatihi Enis hoca ve Oyungezer ailesi! Öncelikle 100. sayı için hepinizi tek tek kutlarım.

Aslında uzun zamandır bir şeyler yazmayı planlıyordum ancak erteleyip duruyordum. Ancak 100. sayıda, gelen mektuplara verdiğin bir cevaptan ve köşende ele aldığın konudan dolayı klavyenin başına geçme ihtiyacı hissettim.

Öncelikle, sosyal medya paylaşımlarıyla ilgili yazdığın şeylere katılmak elde değil. Bu paylaşımların insanlarda nasıl etkisi yaratması savına katılmakla beraber, küçük bir ekleme yapmak istiyorum. Benim önerim, sosyal medyada bu tür paylaşımlar yaparken bunu insanların kişisel hale getirmeleri olacak. Burada bahsettiğim konu, karşı çıkılan konuyla ilgili bir yazının bağlantısını paylaşmaktan öte, paylaşımı yapanın kendi kelimeleriyle derdini anlatması. Bunun hem sosyal çevreyle iletişimi artıracağını, hem de farkındalık yaratma anlamında olumlu etkisi olacağını düşünüyorum. Arkadaşım paylaştığım yazarı veya bağlantının verildiği yeri beğenmediği, sevmediği veya ideolojik olarak karşı olduğu için okumayabilir ancak arkadaşının fikrini merak edecek ve üzerine düşünecektir. Bu şekilde karşılıklı konuşma kanallarının -en azından yakın çevremizde- açılacağını ve bu sayede, karşı çıktığımız konularda farkındalık yaratacağını düşünüyorum.

Diğeri de, oyun geliştirmeyle ilgili bir soruya verdiğin cevaptan dolayı yazma ihtiyacı hissettiğim bir konu. Öncelikle, 4 seneden fazla süredir profesyonel olarak oyun yazılımı geliştiren birisi olarak, "Çizim, mesela bir programcılık gibi bir şey değil. İyi çizim yapan çok insan var, o dünyada hayatta kalmak zor" kısmına çok içerledim :) Şaka bir yana, çizim / oyun grafiği konusunda ciddi sıkıntılar yaşadığımızı söyleyebilirim. Bu sıkıntıları genele vurmak doğru olmaz ancak kişisel tecrübelerime dayanarak oldukça yaygın olduğunu söyleyebilirim.

Yaşanan sıkıntılar tek bir sebebe dayanmıyor tabii ki, bazısı çeşitli yöntemlerle üstesinden gelinebilecek, nispeten önemsiz konular iken, bazısı da sizi / iş yerinizi çeşitli davalarla karşı karşıya getirebilecek kadar büyük sıkıntılar ama bunlar daha detaylı, başka bir yazının konusu olabilir. Burada değinmek istediğim başlık "disiplin". Disiplinli çalışan çizer arkadaşları tenzih ederek, çalışma disiplininden çok sıkıntı çektiğimizi ve bunun bize aylar kaybettirdiğini biraz utanarak da olsa söyleyebilirim. O yüzden de, yeteneğin yanına disiplini de koyabilen kişiler sektörde her daim iş / ortaklık şansı bulabilirler. Önemli olan, bu değerleri sizinle paylaşabilecek takım arkadaşları.

Aslında yazacağım daha çok şey var ama bu haliyle bile oldukça uzun oldu, hem de biraz All-Star izleme niyetim var :) 100. sayınızı tekrar kutlar ve Oyungezer'in daha da güzelleşerek devam etmesini dilerim. Selamlarımla.
-Serkan Akşit

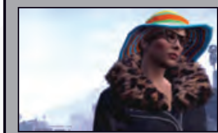
Hoş geldin Serkan, böyle eski bir okurdan böyle güzel dilekler duymak pek hoş, sağ olasın ^_^

Bir insanın bir konuda fikir geliştirebilmesi ve bunu sözlü ya da yazılı olarak ifade edebilmesi gerçekten değerli bir şey. Bu konuda anlaşıyoruz ama yine de burada gözüme çarpan iki sıkıntı var aslında. Birincisi, bir insan bir konuda fikir ifade etmek istiyorsa o fikir illa ki kendisine ait olmak zorunda değil, öyle bir zorunluluk hissetmemeli. Yani bir şey duyarsın ve senin hislerini gayet iyi bir şekilde tanımlar. Özgün olmak adına ona doğru gelen fikirleri yontmaya ve değiştirmeye çalışma eğiliminde olabiliyor insan. Yani fikir sana ait olmayabilir, fikrin en iyi ifadesini sen geliştirmemiş olabilirsin ama doğru olduğunu düşündüğün bir fikri sana özgü bir tarafı olmadığı için paylaşmaktan da vazgeçmemelisin.

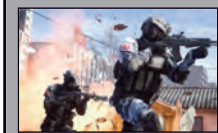
İkinci sıkıntı da aslında bu kendi fikrini geliştirme ve paylaşma mevzusunun benim o yazıda bahsettiğim şeye pek de ilaç olmaması. Yani kendim öyle bir insan değilim maalesef ve bu konuda kendimi iyi hissetmiyorum ama atıyorum sokak hayvanlarının yaşam şartları ile ilgili sosyal medyadaki bir gönderiyi paylaşan kişiyle, aynı konu ile ilgili sosyal medyada kendi fikirlerini paylaşan kişi arasında hakikaten o kadar da



Videolarda Bu Ay



Aşk, aksiyon, ihtiras, elektrik cezası, tokat ve tabii ki intikam! Hepsi bu videoda! **tinyurl.com/ogz-101-gta-online**



Keşke herkes Battlefield'ı böyle oynasa. **tinyurl.com/ogz-101-battlefield**



Google'a dair içten, samimi ve aklınızda muhtemelen istediğinizden daha fazla yer edecek bir methiye: Google My Bulbul **tinyurl.com/ogz-101-google**



Eylemsizlik konusuyla alakalı "Narcotizing Dysfunction" diye de bir terim varmış. Bir konu hakkında çok konuşulması o konu hakkında birilerinin bir şeyler yaptığı illüzyonunu yaratabiliyor.

büyük bir fark yok. Aslında doğru olan bu hayvanlar için barınaklar yapılmasına, onlara daha iyi davranılmasının sağlanmasına vs. net, somut katkı yapabilmek ve sosyal medyada ne tip bir gönderi paylaşırsan paylaş bir somut katkı yapmıyorsun. Ancak kendini somut katkı yapmış gibi hissedebiliyorsun ve rahatlatabiliyorsun.

Şu diğer mevzuda da… Yani işin içinde olduğundan sen daha iyi bilirsin ama en ilkel mantıkla düşününce her eline kalem-kâğıt alan bir şeyler çizebiliyor ama her bilgisayar başına oturan kodlama yapamıyor. Ama son derece doğru bir noktaya değinmişsin. Disiplinli, sorumluluk sahibi bir insan neyle uğraşırsa uğraşsın başarıyı yakalayacaktır. İnsan yapması gereken şeyi en düzgün şekilde ve zaman sınırı içinde yapmaya çalışıyorsa ve bunu büyük ölçüde başarıyorsa zaten rekabetin en yoğun olduğu alanlarda bile kendine yer edinecektir. Umuyorum sıkıntılarını yakın zamanda giderir, diğerleriyle aynı kimyadaki çalışma arkadaşlarıyla yürütürsün projeni. Yaptıklarını bizimle de paylaşmayı ihmal etme ^_^

Sevgilerini Enis'e de ileteceğimdir, kendine iyi bak, tekrardan teşekkürler iyi dilekler için.

DRAGON AGE INQUISITION

Hello! Öncelikle başlıkla alakasız olarak belirtmeliyim ki (aslında birazcık da alakalı sanırım) 100. sayıya bayıldım! Özellikle de 100 sayının hikâyesi bölümüne. Çok güldüğüm hikâyeler oldu (mini dolandırıcı reklamcı abi gibi).





> GÖKSU EVLERİ'NDE OLMASAYDINIZ ELİME KEKİMİ ALIP HEPİNİZLE TANIŞMAYI DA ÇOK İSTERDİM.

Ben Oyungezer ile sanırım 2008-2009 yılları civarında tanıştım. Bilgisayar mühendisi olan dayım sebebi ile zaten 5-6 yaşlarından beri haşır neşir olduğum bilgisayar benim için Mario - Prince of Persia ve Prehistorik oynamaktan ibaretti (85'liyim, zaten Prehistorik dediğimde yaşım ortaya çıktı galiba :)) O dönemlerde otobüste Oyungezer okurken arkamdaki çocuklar "kıza bak Oyungezer okuyor" diye kendi aralarında konuşurlardı pek eğlenirdim :)

Sonra yine oyun ortamlarından uzaklaştım dizilere sardım sabah akşam izlemece, yorumlar teoriler falan derken evlendim!

Hayatımın hatasını sanırım kocama PS4 alarak geçen sene yaptım :) Önceleri konsola çok uzak olduğum için o oynadı ben izledim, birlikte The Last of Us oynadık, her öldüğünde "az sağa gitseydin, az bekleseydin" diye adamın ömrünü yedim durdum. Sonra yavaş yavaş kendime göre oyunlar keşfettim. Child of Light oynadım hayran kaldım. Never Alone, Dust: An Elysian Tail, Ether One, Bastion falan derken iyice ısındım konsol oyunlarına :)

İşten de ayrılınca tam bir ev kadını kafasıyla evde durup duran oyunu boş durmasın "kurcalayayım, belki oynarım" diye taktım PS4'e. İşte o oyun The Witcher 3'dü :)

Günlerce, gecelerce oynadım, rüyalarımda gördüm, "acaba şöyle yapsam böyle mi olurdu" diye oyun forumlarını hatmettim, bitmesin diye ana görev dışında tüm saçma yan görevleri yapmaya çalıştım ama bitti :/ (kıyamadığımdan dlc'leri oynamıyorum hâlâ :)

Şimdi ona benziyor diye Dragon Age'e sardım. Evet grafikler kötü, açık dünya kısır, bazı yerlere illa belirli yoldan gitmek zorundasın ve beni çok geriyor ama yine de sevdim galiba :) Uzun lafın kısası, şu an deli gibi biriyle bu oyunu konuşmak istiyorum ama etrafımda kimse yok :)) Dolayısıyla istersen seninle seve seve "ben burada şunu seçtim böyle oldu, şunu mu seçmeliydim" muhabbeti yapabilirim :)

Ayrıca, Göksu Evleri'nde olmasaydınız hazır işten ayrıldığım şu günlerde elime kekimi alıp hepinizle tanışmayı da çok isterdim. Gaming İstanbul'da standa bakındım ama kimseyi göremedim galiba :/

Hepinize selamlar, elinize sağlık! 2008'deki samimi ve sıcak dergi nasılsa 2016'da da aynı :) Tekrar tekrar görüşmek üzere :) *-Deren Arısoy Şenol*

Selamlar Deren,
Kadim bir okurdan böyle tatlı bir mektup almak çok sevindirici ^_^ Kadim derken yani okurluk anlamında, yoksa 85'li dediğin daha çocuk yaş bea, şeyapmayalım şimdi (ben de 84'lüyüm de ^_^) 100. sayıdaki dosya bence de keyifli olmuş hakikaten, senin de beğendiğine sevindim. Artık darısı bininci sayıya (öh!)

Eve PS4 almak da büyük hataymış gerçekten. Zararın neresinden dönersen kârdır, ver birilerine kurtul bu yükten bence (ofisin adresini atayım mı ^_^). Oyun seçimlerin için de ayrıca sevgilerimi yolluyorum. Özellikle Child of Light ve Bastion hayran kaldığım oyunlardı.

The Witcher 3 başka bir dünya ama tabii. Fena kafayı kırdım ben de onunla. Suyun dibindekiler de dâhil, hiçbir işe yaramayacağını bile bile bütün soru işaretlerini temizler mi bir insan yahu? Yaptım bunu ben. DLC'ye de kıy derim yakın gelecekte. Bayağı bayağı iyiydi o da. Dragon Age: Inquisition hakkında da sanki biraz olumsuz şeyler söylemişsin gibi geldi, ruhumdaki fanboy bundan hoşlanmadı ^_^ İyidir ya DA:I. Candır hatta. Nerelere geldin, onu bir söyle de spoiler vermeyeyim yanlışlıkla ^_^

Yalnız en büyük ayıbı da kekten bahsedip,

hatta resmini gönderip sonra "yok size kek mek, çok uzaktasınız" diyerek yaptın. Uğramaya çalış ya bir ara yine, kek şart değil. Valla değil. Yani değil işte ama... Değil yani..

GIST'teydik aslında çoğunlukla, yemeğe falan gittiğimizde uğradın belki de ondan ıskalamış olabilirsin :/

Güzel sözlerin ve dileklerin için de çok sağol. Görüşürüz!

101 DE OLUR!?

Merhaba Enis Abi, son birkaç aydır dergiye mail atmayı düşünüyordum ama bir sevimlilik yapıp doğum günü ayıma denk getirmek istedim ve işte buradayım! Kutlu olsun dediğini duyar gibiyim (?) Teşekkürler. O enfes 100. sayıdan sonra sizi tebrik etmek istedim ayrıca. Dergiyi hep hızlı okurdum ama hiç 100. sayı kadar çabuk bitirdiğim olmamıştı. Bütün ekibin ellerine sağlık!

1. Sebepsizce popüler kültürden nefret eden biri olmaya başladığımı hissetmekte ve bu durumdan içten içte

BİR HAYRAN DAHA

Şahsen bir oyuncu olarak derslerim kötü. Yani bir nevi ben kötü olmasını istiyor ve çabalamıyorum. Geleceğime baktığımda dağların denizlere oranının paralel olduğunu bilmenin bana pek bir yarar sağlamayacağını düşünüyorum. Onun yerine çoğu alanda internet ve kitaplar yardımıyla kendimi geliştiriyorum. Acaba böyle düşünmek caiz midir? Yoksa yanacak mıyız? *-Endülüs Özbay*

Hmm... Şimdi bu konuda yapacağım yorumlarla genç arkadaşlarımızı yanlış yönlendirebilirim korkusu taşımıyor değilim. O yüzden biraz politik takılacağım :) "Gerçek hayatta bu bilgiler ne işimize yarayacak" geyiği çevirmek istemiyorum tabii ki. Ama gerçekten yaradığını zamanla anlıyorsun sevgili Endülüs. Bir ülkenin sınırlarını bilmek, coğrafyasından kaynaklı ekonomik yapısını analiz edebilmek gibi temelde basit görünen konular aslında bu gibi eğitimlerle sağlıklı hale geliyor. Tabii ki eğitim sisteminin aşırı süper, müthiş yapısından bahsetmeyeceğim. Yoksa sabaha anca çıkarız buradan :) Fakat kendimizi sevdiğimiz alanlardan geliştirirken, gereksiz gibi görünen bazı şeylere kulak tıkamamalıyız. Emin ol, yaşın ilerledikçe bunun faydasını çok daha net göreceksin. (-Enis)

Anket



>> @OYUNGEZER: HANGİSİNİ OYNUYORSUNUZ? PES Mİ, FIFA MI? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

PES... FIFA'ya bir türlü alışamadım. Belki zamanında başlamış olsaydım FIFA daha cazip gelirdi. **@Caner Çınar**

FIFA. Abi Enis Kirazoğlu'yla FIFA oynama şansımız var mı? **@Ege Ozan Büke**

Kimse kimsenin oyununa karışamaz. **@Adem Aygün**

PES oynuyorum ama FIFA daha güzel jsjxjs **@Burak Anıl**

PS1 zamanından Winning Eleven tadını alan biri bir daha FIFA'ya bakmaz. Ama gel gör ki PES2013'ten beri maalesef tatmin etmiyor. **@Erkan Çolak**

>> SON OYNADIĞINIZ İKİ OYUN BİRLEŞİYOR! DURUM NE? NASIL BİR OYUN ÇIKTI ORTAYA?

01
Borderlands 2 - Civilization V
Nedir lan bu? **@Ege Akoğlu**

02
XCOM 2 ve Pillars of Eternity. Uzaylı ileri geri konuşunca ağzına fireball bastım. **@Oganalp Canatan**

03
Dota - LoL. Yapmayın abiler 3. Dünya Savaşı geliyor. **@Emre Demirel**

04
Dragon Quest 2 ve NFS Undercover. Bir sonraki boss'u kesmek için arabayla giderken canavar devriyesi takipte. **@Emre Sümer**

05
Pokémon - Battlefront. Pokémonları X-Wing'le yakalamak mı? **@Sarper Burak Kalkan**

06
Smite - Minecraft. Zeus ile birlikte Olimpos'ta kutudan ev yaptım. **@Nafiz Şen**

>> @OYUNGEZER: DERGİ BİTERKEN MİLLETE NE DİNLETİYORDUNUZ...?

Önce Gürkan'dan "Hey barmen bana bir bira..."yla başlayıp "Never gonna give you up" la bitiriyoruz. **@sarpkurkcu**



Sarp önce cevabı bulup sonra soru fıştırıyorsun, hiç hoş olmuyor ama! **@pebblesinmymind**



İçinde Metallica geçen bir anımı dinlettim bu ay. Metallica'nın kendisinden daha etkili oldu. **@gizemsedef**



Selam OGZ
forum, email, twitter, facebook, youtube



korkmaktayım. Oyunlardan bahsedilen bir ortamda Battlefield'dan veya LoL'den hiç hazzetmediğimi söylemeye çalışmak pek de kolay değil. Ama lütfen, bu dünyada Bully'yi GTA'dan çok seven bir ben mi varım yahu?!

2. Yaşım pek büyük sayılmaz ama söz konusu oyunlar olunca adeta yaşlanıveriyorum. Fahrenheit, Silent Hill, Devil May Cry (2001) ve Tomb Raider serileri hep favorim olmuştur. Derginiz sağolsun, sayenizde oyun kültürü daha geniş ve zevkli bir kesim oluşumu hep devam ediyor. Ama ya diğerleri? Şu an bu oyunların isimlerini zar zor bilen bir nesil varsa, ileride ne olacak? Bu efsaneler unutulacak mı? Aynı şekilde bizim unuttuklarımız gibi mi?

3. Son sorum nasıl bu kadar tatlı bir ekip olduğunuzla alakalı. Eren Abi'nin konuşan elmalı pastası veya Serpil Abla'nın Ömer Abi'nin üstüne gittiği aşırı harika (değil, seni seviyoruz Serpil Abla) esprilerinin bulunduğu başka bir ofis biliyor musunuz? Ben bilmiyorum. Doğru, dönüp dönüp OGZ'nin Youtube kanalını arşınlıyorum :) Kanaldaki aktifliğinden de çok memnunum Enis Abi, umarım ardı arkası hiç kesilmez! Şimdilik derginizi ve ekibinizi sapık gibi takip etsem de yakında belki de yüzümü görürsünüz? (Benden kolay kurtulunmaz, belki de Sarp Abi gibi Twitter'dan dürterim?) Nice beraber sayılara, hepinize en içten sevgilerimi ve öpücüklerimi yolluyorum, suratlarınızdan gülücük hiç eksilmesin. Muç.
-Zeynep Arslantürkoğlu

İyi ki doğduuuun Zeyneeeeep... Hoş geldin, sefa getirdin. Oyun dolu, keyif dolu nice yıllar dilerim.

1. Şimdi seni üzmek istemem ama galiba bir tek sen varsın Bully'yi GTA'dan daha çok seven :) Şaka bir tarafa, nefret ettiğin şeylerin popüler kültürün bir parçası olmasında sıkıntı yok. Bana kalırsa asıl sıkıntı bir şey popüler oldu diye ondan nefret etmekte başlıyor. Hepimizde zaman zaman su yüzüne çıkan bu durumu, içimizde iyi değerlendirmemiz gerek diye düşünüyorum.

2. Maalesef bir gün her şey unutulacak. Söz konusu zaman ile yarışsa kazanan hep zaman olacaktır (anaa, resmen "ünlü düşünür" olma yolunda emin adımlar atıyorum :) İnsanlar bir şeyi istekleri doğrultusunda öğrenirler. Kimseye zorla oyun kültürü aşılayamayız. Yapabileceğimiz en güzel şey öğrenmek isteyen bir insana elimizden geldiğince yol gösterebilmek olur.
3. Çok tatlışiz di mi ya… Hele Ömer… aşırı sevimli devasa bir kedi değil de nedir?! Sorarım size! Açıkçası benim de Serpil'in Ömer'e atmış olduğu o malum mail'den yeni haberim oldu. Bana atmış olsa ağlayarak köşeme çekilirdim. Ama Ömer tam bir Viking erkeği gibi durumu göğüslenmiş ve yoluna başarıyla devam etmiş. Bize de ders almak kalmış (Ömer, bak söz verdiğim gibi seni övdüm. 20TL'mi isterim).

Buyur Zeynep, bekleriz ofisimize de, hem yüz yüze gelirsek bu güzel mail'in için bizzat teşekkür etme şansım olur. Ama o şans gelene kadar şimdilik buradan güzel dileklerimi ileteyim.

ESKİ DOSTTAN TEBRİK

Efendim merhabalar…
Ben sizleri Oyungezer'in ilk sayısından itibaren olduğu kadar, bir o kadar da eski derginizden takip eden dinozor bir okuyucunuzum. Bu ay (Şubat) 100 sayının hikâyesini okurken fark ettim ki artık oyun oynayacak vakit de kalmamış ama o duyguyu dergiyi yıllardır olduğu gibi köşe bucak okuyarak yaşıyormuşum... Yani bir nevi oyun oynamışcasına bir tatmin yaşayıp 'gamer' tarafımı besliyorum.

Çünkü yine fark ettim ki artık oyun incelemesi okuyup "iyi notlu oyundan alayım da oynayayım"ın çok ötesinde bir ilişki olmuş bu benim için. Sanki 90'ların samimiyetine seyahat edip geri gelmek gibi sayfaların arasında gezmek. Okuldan dönüp, anne 'gün'ünden kalma çöreklere yumulup çay içilen hissiyata temas. Bugün varız, yarın yokuz - bu 100 sayının hikâyesi bende bir gün sizleri de görmem gerektiği hissiyatı uyandırdı iyice. Bi' kahvenizi içmeye uğramak serbest midir? Olur da vakit bulursam güzel anı olur şu hayatta dedim…

Ayrıca incelemelerin önce sonuna bakarak kimin incelediğini görüp o algıyla okumaya başladığımı ve o yazarla sohbete oturmak gibi filan hissettiğimi fark ettim; gerçi artık üsluptan da tanıyorum sizleri ama..

Bu ruhun hep kâğıda basılması, sayfaların tükenmemesi dileğiyle. Eski yeni herkese selam (Serpil, Sinan, Tuğbek, Jesuskane, Ömer, Sarp, Enis, Volkan, Berker, Mehmet, Göktuğ ve geri kalan herkese tabii).

Ellerinize sağlık, 100. sayınızı tebrik eder, nicelerini dilerim. *-Ercüment Orkut*

Sana da selam olsun eski dost ^_^
Duygulandırıcı sözlerin için teşekkürler. Uğramak tabii ki serbest. Ay sonuna denk getirmemeye çalış sen yine de, o günlerde yeni sayıyı yetiştirme telaşı fena sıkıştırıyor.

Benim de sayfalardan tanıdığım, hiç görmediğim-konuşmadığım insanlara selam yollamışsın. Onlara benden de seninkine benzer duygular içinde bir selam gitsin o zaman.

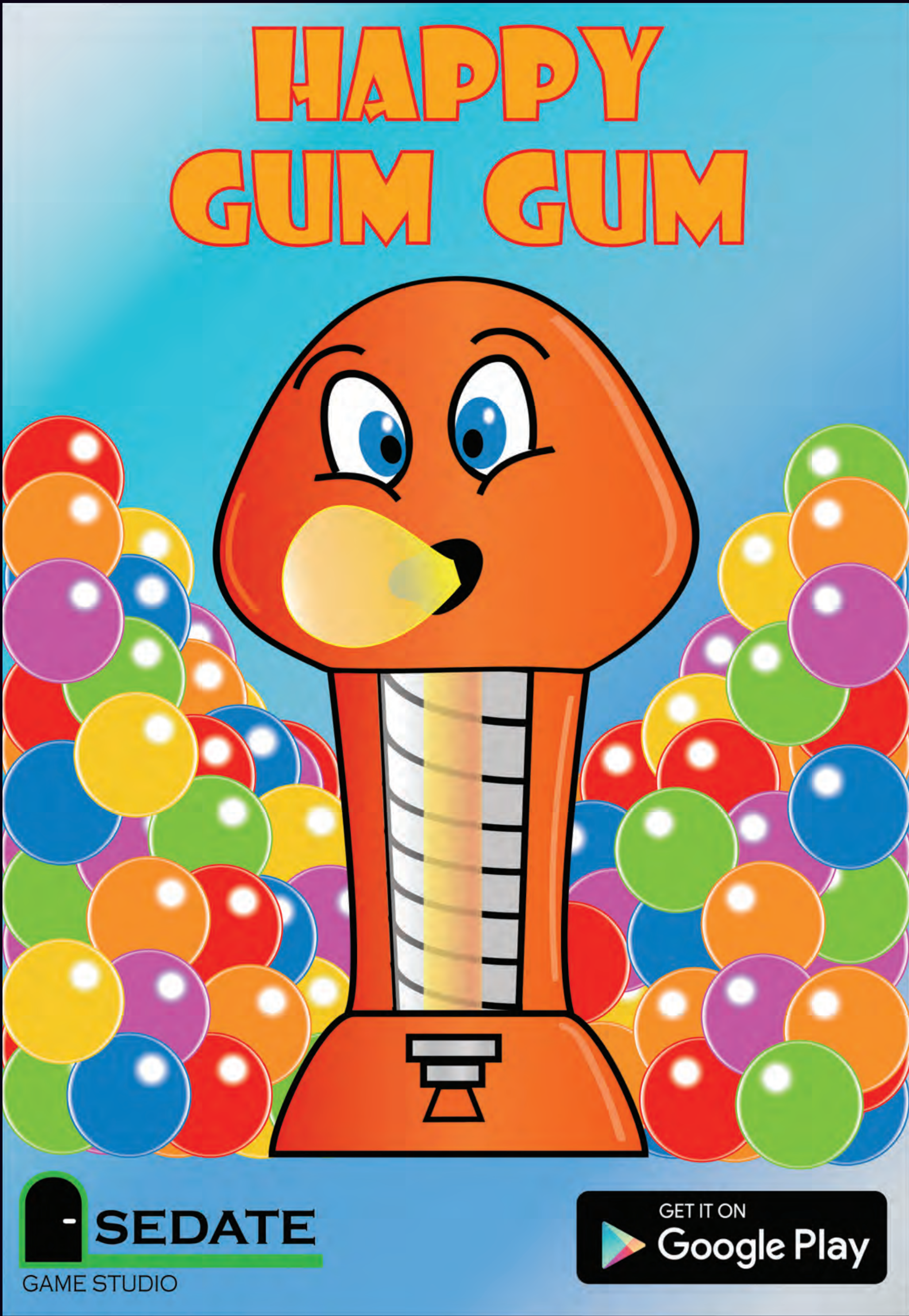
Hep beraber nice sayılara, sevgiler.

Geçen ay yazdığım "yalnız asıl endişem şimdi 100. sayı geçince 101. sayıda kimsenin burayı sallamaması" cümlesi etkili olmuş olsa gerek, geçen aykinden daha da fazla mektup geldi bu ay. Sağ olun, var olun. Yer veremediğim arkadaşlar da kusurumuza bakmasın. O zaman aynı taktikten devam: Yalnız asıl endişem şimdi 101. sayı geçince 102. sayıda kimsenin burayı sallamaması...



Gelecek Ayın Misafiri

Strateji ve macera oyunlarının yılmaz bekçisi Nurettin'i ağırlıyorum önümüzdeki ay. XCOM'dur Civ'dir, point & click'lerdir, sinematik adventure'lardır, yapıştırın aklınıza geleni. Ha bir de Hearthstone var tabii. Blizzard, Nurettin'den izinsiz kart yayınlamıyormuş diye duydum.


HAPPY
GUM GUM
SEDATE
GAME STUDIO
GET IT ON
Google Play



Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü

sarp@oyungezer.com.tr

Işık Hüzmesi

Duymaktan ve kurmaktan en çok çekindiğim cümlelerden biri "Bir X ne kadar Y olabilir ki..."dir. "Bu çorba ne kadar sıcak olabilir ki" ya da "Kız arkadaşım ne kadar yalan söylemiş olabilir ki" gibi örneklemeleri çokça var tabii. Ama uyarayım sizi: Sonu hep hüsranla biter bu önermenin. O ağız yanar, o yalanların altından kaçıncı sevgililer çıkar şu hayatta.

Ama son dönemde bu şekilde çekindiğim bir cümle de "Ben X değilim!" oldu. Kendimden öğrendim yine, Star Wars sayesinde. "Ben fanboy değilim!" diye gezinip duruyordum etrafta. "Tamam seviyorum, ama eleştirmesini de biliyorum" diye kandırırdım kendimi. Pek öyle değilmiş, malum önce Oyungezer'de başlayan ama sonra benim hesabıma geçen Star Wars 101'den bunu gayet net görebilirsiniz.

> "O DEĞİL DE, STAR WARS HAYRANI OLMAKTAN KENDİ İÇ HUZURUMU BOZMAYA NE ARA GELDİM BEN?"

O nedenle kalkıp da buraya "Ben kontrol manyağı değilim!" yazmayacağım. Yazsam bile, bunu kendim için söylemeyeceğim. Çünkü farkında olmasam ve bu konuda dikkatli olduğumu düşünsem de adım adım başkalarının davranışlarını kontrol edemediğim için kendime ve çevreye kızdığım bir psikolojiye bürünmüşüm. İçe kapanık olanlara, tanıdık gelmiştir belki bu. Bir sohbet esnasında vahiy misali indi bana da, paylaşmayı istedim.

Bu da bir çeşit kontrol manyaklığı çünkü: Kontrol edemeyince delirmek. İnsanları, davranışlarını, önüme sinyal vermeden kıran hanzoyu, başkalarının duygularını umursamadan kendi ihtiyacını gideren pisliği, kısaca her şeyi kontrol etmek istemek ama edememek.

Hayatta kontrol edebileceğimiz şeylerin miktarı çok az. Bunu onlarca kez duymuşsunuzdur eminim. "Aman kontrol delisi olmayın", "İşleri oluruna bırakmak lazım", "Alında ne yazıyorsa o"... Bense size bunları duyup, dikkate alıp, umursayıp yine de olmuş bir kontrol manyağı olarak söylüyorum ki bu meret ruhunuza işlerken farkında bile olmuyorsunuz! Ben olmadım, ta ki yüzüme çarpana dek olamadım işte.



Peki neyi kontrol edebilirsiniz? Belki de sorulması gereken soru bu. Hayatta nedir bizden çıkan şey? Başkalarını edemezsiniz. Kimseyi sizi sevmeye zorlayamazsınız. Hayır, koyun o halatı ve eteri yerine lütfen. Kimseyi bayıltıp kaçırmak gibi bir planımız yok. En azından bu gecelik.

Sonra geç gelen otobüsü kontrol edemezsiniz. Yolda yürürken çevresine dikkat etmeyip herkesin çekilmesini bekleyenleri edemezsiniz. Telefonu, yanında yürüyen yüzlerce insandan daha önemli çünkü. Size ne neyi daha önemli görüyorsa. Lütfen küstah bir ruh haliyle cümleler kurup eleştirmez misiniz onu?..

Şu hale bakın. Soruyu değiştirdim ama cevapta hâlâ kendi saplantımdan kurtulamıyorum. Kontrol edemiyor olmamız bir gerçek, ama bu gerçeğe bozulmak kontrol edebileceğimiz bir şey. Anılarımızda ya da telefonumuzda yaşamayı tercih etmek de. Yemek masasındayken çalan aleti açıp açmamak bizim kontrolümüzde. Ama en çok da söylediğimiz sözler.

Hayır, söylediğimiz sözün nasıl anlaşılacağını asla kontrol edemeyiz. Yaptığınız espri sizin bilmediğiniz bir sebepten ötürü birisini rencide edebilir. Ya da bir eleştiriniz karşınızdakine çocukluk anıları sebebiyle, olduğundan daha ağır gelebilir. Bu noktaları kontrol edemeseniz de ağızdan çıkanın kontrolü sizde. Onu düşünen beyin sizde. Güç sizde yani. Bunu kullanın. Mümkünse de iyilik için kullanın işte.



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Kelebek Etkisi

Şöyle ipliklerin ucundan tutarak geriye doğru bir takip edesim geldi bu ay.

Lisede İsmail Çetin isminde çok sevdiğim bir edebiyat hocam vardı. Sırf benim değil, genel olarak öğrencilerin sevdiği nadir hocalardandı. Milyonda bir ihtimal de olsa buraları okuyorsa kendisine sevgilerimi ve saygılarımı gönderiyorum.

Kaçıncı sınıfın kaçıncı dönemiydi hatırlamıyorum, kompozisyon dersine giriyordu. Ben de o dönemdeki ilk sınavdan 95 almıştım ki sınıfın en yüksek notuydu (tuhaf huyları olan bir hocamızdı aynı zamanda, 100 vermezdi ^_^). Bir sonraki derste İsmail Hoca çıkardı kâğıdımı, yazdığımı bütün sınıfın önünde okudu. Süper utanmıştım ama içten içe de bir güven gelmişti bana bunun ardından. Sonra aynı şey o dönemki diğer sınavdan sonra da oldu. Yine 95 aldım ve İsmail Hoca o kâğıdı da çıkarıp sınıfta okudu.

> “HAYATIN TESADÜFLERİ İÇERİSİNDE SİZ DE BİRİLERİNİN GÜZEL TESADÜFÜ OLABİLİRSİNİZ. ŞANSI YAKALARSANIZ, KULLANIN.”

Neyse, başka dönemlerde başka hocalar girdi derslere, onlardan sıradan notlar aldım. Lisenin kalanında, üniversitede ve hatta üniversite sonrasında hiç de öyle yazı yazmak gibi bir alışkanlığım olmadı. Neden olmadı? Biraz zor o sorunun yanıtı, belki başka bir ara girişirim. Hayatım her ne kadar kendini yazı yazarak ifade edebilen bir adam olarak devam etmediyse de içimde bir yerlerde “belki istesem ve uğraşsam güzel yazarım” kendine güveni az ya da çok kaldı.

Sonrası biraz daha buralara yakın bir hikâye. O on yıl öncesinden kalma kendine güven kırıntılarıyla son bir Oyungezer'e başvurma, kabul edilme ama aslında bunca yıllık pratiksizliğin sonucunda aslında pek o kadar da güzel yazamama, sonra eleştirileri karşıya koyarak az buçuk kendini geliştirme, ardından da işte idare edecek kadar kendini ifade edebilen bir dergi yazarı olma süreci...

Yani düşünüyorum, o dönem bizim dersimize İsmail Hoca girmeseydi, ne olurdu? Burada bu satırları yazıyor olmazdım. Ya da belki başka sınıflarda benden daha yüksek potansiyel sahibi arkadaşlar vardı ama İsmail Hoca gibi biri karşısına çıkmadığı için hayatı komple başka bir yere sürüklendi. Düşündükçe bu tip, zamanında çok küçük ve önemsizmiş gibi görünen kırılma anları aklıma geliyor. Ne bileyim, mesela ben ortaokulda Doğuş, Orhan Gencebay vs. dinlerdim. Yakın bir arkadaşımın bilgisayarının bozulması, bilgisayarını götürdüğü abinin yabancı müzikle ilgili olması, arkadaşımı ve dolayısıyla beni hiç bilmediğim Queen'le ve daha birçoklarıyla tanıştırması...



Yani herkesin ortamı farklıdır ama benim ortaokulumda-lisemde müzikseverleri ikiye ayırmak mümkündü. Birincisi televizyonda ne verilirse onu dinleyen “normal” pop-arabesk dinleyicileri, ikincisi de Metallica, Cranberries gibi grupları dinleyen “alternatif” müzik dinleyicileri (bu gruplara saygısızlık anlamında demiyorum, yanlış anlaşılmasın). Başka bir şey yoktu yani radarda. Ya ilk kategoriden devam edecektim ya da bir şekilde ikinci kategoriye geçiş yapacaktım. Ama etrafımdakilerden farklı bir şeyler de olduğunu görme şansım oldu işte bir şekilde. Çok değerli bir şey öğrendim o sayede; “etrafında olanlar, sana doğru olduğu söylenenler, tek doğru olmayabilir, hatta doğru bile olmayabilir”. Bildiğiniz “açık fikirlilik skill'i” edindim yahu. Eleştirel düşünme, tarafsız değerlendirme gibi şeyler de onu takip etti. Yani yine bu satırları yazabiliyorsam, o arkadaşın o bilgisayarcı abiyle tesadüfen tanışması sayesinde bir nevi.

Tabii aksi durumlar da vardır. Belki karşıma birisi çıkacaktı da çıkmadı, o yüzden şimdi dünyaca ünlü bir bilim adamı falan olamadım. Neyse ama çok negatife bağlamayayım.

Niye anlattım bunları? Yani tam bilmiyorum ama belki işinize yarayacak bir şeyler çıkabilir. Belki şu anki durumunuzu başlatan o ilk kelebeğin kanat çırpışını düşünüp bir saygı duruşunda bulunmak istersiniz (veya küfür etmek, hangisi uygunsa). Belki bazı konularda bir ilk kanat çırpışı yaşamadığınızı fark eder, o etkiyi kendi zihninizde çözmeye karar verirsiniz. Ya da belki, olur ya, başkalarının o ilk kanat çırpışı olmak istersiniz...







HABER



GiST 2016

BİZ ORADAYDIK, PEKİ YA SİZ NEREDEYDİNİZ?

Geçtiğimiz ay Türkiye oyun sahnesi adına güzel bir aydı. Bundan sonra her yıl yapılması planlanan Gaming İstanbul oyun fuarını, yani GİST'i hayırlısıyla atlatmış bulunuyoruz.

Sıkıntısı, eksiği-gediği var mıydı? Vardı elbet ama genele baktığınızda gayet güzel geçtiğini söyleyebilirim. Böyle düşünen tek kişi olduğumu da sanmayınız; konuştuğum, sorduğum kişilerin tamamına yakını olumlu şeyler söyledi fuar hakkında. Bir tarafta büyük oyunlar oynanıyor, bir tarafta dans gösterileri vs. gerçekleştiriliyor, bir tarafta bağımsız yapımcılar oyunlarını tanıtıyor, bir tarafta iş görüşmelerinin ve yeni bağlantıların peşinde koşan insanlar, bir tarafta bizim gibi olayın sohbet muhabbet tarafında olanlar… Güzeldi, renkliydi.

Yalnız ortamın enerjisine en büyük katkı yapanların da cosplayciler olduğunu söylemem gerek. Geralt'ından Ciri'sine, Kylo Ren'inden Darth Revan'ına, Hatsune Miku'sundan Kai-ri'sine… Siz olmasaydınız mümkün değil bu kadar eğlenemezdik. Oyungezer olarak bizim de fuarın tam orta yerinde bir alanımız vardı. Gran Turismo'dur, Mortal Kombat'tır, Mustafa'dır derken gelen geçeni tutsak ettik resmen. Muhabbet çevirdiğimiz herkese de ayrıca buradan bir kez daha selam olsun (Orange Road ve Garden of Sinners izlemeyi ödev olarak verdiğim arkadaşlar, yazılı yapacağım bilginize!) Ofise de bekleriz, gelin bir kahvemizi için (Japon oyunlarına laf atan arkadaşlar, siz gelmeyin!! Şaka şaka, gelin hadi gelin tamam…).

Bir de koca bir kara tahtamız vardı bu arada. 100. Sayı Hatırası başlığı altına resim çizenler, notlar yazanlar, telefonunu yazıp "bekâr kızlar arasın" diye not düşenler... Tahtada yer bırakmayan herkese de tekrardan teşekkürler. Fotoğraflar duruyor, 200. sayıda açıp bakacağız. Kısacası iyi bir başlangıç yaptı GİST, buradan büyüyüp yürür diye düşünüyorum. Emeği geçen herkese teşekkürler. Yalnız ne çok teşekkür ettim…
-Ömer





018



KONAMI vs KOJIMA
» Söylemiştik, Konami Olay Mahalli sayfalarına gelecek demiştik.

022



TOTAL WAR: WARHAMMER
» Biz bunu özellikle istiyoruz!

024



TIDES OF NUMENERA
» Eski usül RYO'ların belki de yeni standardı bu sene geliyor bilgisayarlara.


ISLAND DEFENDER


MAD GARDENER


REMRANTS OF NAEZITH

GİST'İN BAĞIMSIZLAR STANDI

Gaming Istanbul'u uluslararası fuarlarla gözümüzde denk tutan şeylerin başında bağımsızlara gösterilen destek ve alanda ayrılan yer var. Biz de gittik, deneyebildiğimiz kadar oyunu deneyip üzerine sohbet ettik. İşte orada konuştuğumuz ya da denediğimiz oyunlar. -**Sarp**

WIN

FABRIC

Birinci kişi perspektifinden oynanan eğlenceli bir bulmaca oyununa hoşgeldiniz. Daha önce test aşamasını evde oynadığım ve iletişimimizin olduğu Torreng Labs'in oyunu başarılı mekanikleri ve Portal'ın aksine dünyayı düzenleyerek çözüm bulmaya çalıştığınız silahıyla güzel bir deneyim. Oyun gelişiyor, grafikleri de çıkışa kadar düzenlenecek. Nisan gibi piyasada olmasını bekliyoruz.

WIN

POCKET UNIVERSE

Oynamaktan öte üstünde konuştuğumuz bir proje Pocket Universe. likeMe Studios'un elinden çıkan, adıyla aynı cep evren yaratma ve insanlığın kaderine burada devam etme üstüne kurulu sağlam bir senaryosu olan bir strateji ve aksiyon oyunu kendisi. Hem içinde bulunduğumuz yerleşkenin ihtiyaçlarına dokunacağız, hem de burayı dolduran yaratıklara karşı bulunduğumuz koloniyi savunacağız. Strateji kısımları bitmiş olan oyun şekillenmeye devam ediyor, o nedenle çıkışına da daha var.

WIN

REMNANTS OF NAEZITH

Sırtını kanca mekaniği ve hız limiti olmamasına yaslayan bir platform oyunu desem, Naezith'e büyük haksızlık etmiş olurum. Geliştiricisi Tolga Ay'ın her bir satırı yazdığı, kendi içinde bölüm editörü olan, her bir oyuncunun oynayışını kaydedip daha sonra fikir veren, animasyonlarından temel mekaniklerine piyasadaki platform oyunlarıyla yarışabilecek kalitede bir canavar var. Ejderha avcısı karakterimiz Kayra'nın ve onun bedenindeki ejderha ruhu Naezith'in etkisiyle hikâyesini de güçlendirmeyi amaçlayan oyun saygıyı kesinlikle hak ediyor.

WIN

NO. 70

Bunca zaman adını andığımız, Unreal Engine ile müthiş grafiklere evsahipliği yapan gerilim / macera oyunu No. 70'i oynama şansımız da oldu. Öyle ki, oynadıktan sonra oturup en detay şeyleri tartıştık birlikte, sanki çıkmış bir oyunu inceler gibi. Çok güzel olmuş arkadaşlar ya, başka şekilde lafı süslemenin alemi yok gerçekten. Bulmacaların dengesi ya da bazı yeni mekaniklerle düzelecektir ama, The old Moustache ekibi doğru yolda diyebiliriz.

IOS // AND // WIN PHONE

DELIVERY SIMULATOR

Mobilde farklı taşımacılık araçları ve bunlar üzerinden yürüyen bir şehir ilginizi çeker miydi? Tır, van, kamyonet, forklift gibi farklı sürüş mekanikleri ve türleri olan, bu araçlar kadar yükü indirdiğiniz yerde vinç, forklift gibi başka araçları da size kullandıran ciddiyette ve dev bir şehre sahip olan Delivery Simulator akıcı bir şekilde test ettiğim Android cihazlarda takdirimi topladı. Üstelik Nisan ayında piyasada, Windows Phone dahil tüm mobil platformlarda ve ücretsiz!

IOS // AND

MAD GARDENER

Eski bir gitara iliştirilen silahıyla zombilere karşı koyan deli bir bahçıvanın hikâyesinde sıra. Hero defense türündeki Mad Gardener, bize farklı silah ve patlayıcıları sunan ve bunlarla dalga dalga gelen düşmanları temizlememizi bekleyen Bulgaristan menşeli bir oyun. Elime tutuşturdukları tableti sonra zorla çekip alan Pariza Games ekibi tepki süresi iyi ve dengeli bir oyuna imza atmış. Silah güncelleştirmeleri ve çeşitleri de cabası.

IOS // AND // WIN PHONE

ATAK: KANDİL YANIYOR

Oyunlarda sansüre karşı ve ifade özgürlüğünün olması gerektiğine inanan birisi olarak Türkiye'nin politik karmaşasının oyunlara yansıtılmasına karşı değilim. Atak: Kandil Yanıyor da TSK ve PKK arasındaki savaşa kendince bir bakış atıyor. Düzgün kontrolleri olan, lisans konusunda şüphe duyduğum isim ve görselleri dışında kendi içinde tutarlı ve aksiyonu keyifli bir proje.

IOS // AND

ISLAND DEFENDER

Saldıran düşmanları parmaklarla dövdüğünüz, bunu yaparken de oyunun güzel görselliğine ve eğlenceli dengesine hayran kaldığınız bir oyun. Indimo Games'in geliştirdiği Island Defender da Gist'te oynanabilir olan oyunlar arasındaydı.

Yalnız işin üzücü kısmı, ben Island Defender'a bir türlü zaman ayıramadım. Ekiple birkaç kere denk gelmeye çalıştık ama birimiz standdayken diğerimiz yok olmuştu. Yaklaşık iki ay içinde piyasada olacak kendisi ve sekiz adet adada üçer saldırı dalgasıyla dolu bir içerik sunmayı hedefliyor. İşin güzel yanı, Gist'te alınan geri dönüşler yüzünden oyun çıkış sürecinin ileriye atılıp bu dönüşlerin düzgünce değerlendiriliyor olması. Böyle çalışan geliştiricileri sevmeyelim de ne yapalım!



KONAMI VS. KOJIMA

KAYBETTİĞİN OYUN TASARIMCISINA DÖNÜP BİR BAK İSTEDİM

-ERİM BİLGİN

Ah, Konami! Nasıl kızgınım sana, nasıl kırgınım... Çocukluğumuzda "Konami" isminin bir anlamı vardı: Kalite. Eskiden tek bir bakışta anlardık; eğer oyun kartuşunda Konami ismi geçiyorsa, alacağımız oyunun ne olduğunu bilmemize dahi gerek kalmazdı, doğrudan yüksek kalitede olduğunu bilirdik. Öyle ki, oyun tarihinin en büyük yaşayan efsanelerinden birini, **Hideo Kojima**'yı yıllarca ellerinde tutabilecek kudretteydiler.

Dışarıdan bakan biri olarak konuşayım: Kojima olmak çok acıklı bir varoluş sayılmaz. Oyun dünyasının tamamı dehanıza tapınırken, Yeşilçam filmleri gibi "seni oyunumda oynatacağım" vaatleriyle süpermodellerle dolaşırken, her gün en büyük dertlerinizden birisi, her daim efsanevi lezzette görünen öğlen yemeğinizin fotoğrafını Twitter'a yüklerken hangi filtreyi kullanmanız gerektiği iken, kalkıp da bana Kojima'nın ne kadar acıklı, anlaşılmayan ve zor bir hayatı olduğundan bahsetmeyin.

Elbette abartıyorum, adam semer vurulmuş eşşek gibi de çalışıyor, yıllardır da çalıştı. Fakat her şeye rağmen, şu son birkaç ayda Kojima ve eski işverenlerinin arasının tamir edilemez şekilde açılmış olduğu bir gerçek. İki taraf da anlaşmazlığın tam olarak ne olduğu hakkında henüz kesin konuşmadı, Kojima kontrat altında olduğundan, Konami ise... umursamadığından, sanırım. Kojima-Konami bölünmesi, tüm oyun dünyasının gözleri önünde yavaş yavaş gerçekleşti, ve birkaç yerde cidden çirkinleşti. Dolayısıyla herkes ayrılma sebebinin tek bir büyük olay olduğunu duymayı bekliyor gibi, fakat olay cidden tek bir büyük olaydan ziyade, birçok orta boylu sıkıntının bir araya gelmesinden kaynaklanıyor. Sayfalardaki kutucukların her birinde olayın farklı bir boyutunu görebilecek, ayrılmanın neden gerçekleştiğine dair çok daha net bir fikre sahip olacaksınız.



KOJIMA - SONY İŞBİRLİĞİ
Hideo Kojima ve Sony'nin birlikteliği yeni bir exclusive oyun serisini doğuracak. Kojima da tüm Sony stüdyolarını gezip farklı kışkırtmalar peşinde.

BUNDAN SONRA ADIN, BÜYÜK PATRON

Yani C-E-O. "Siğ-yiğ-o" arkadaşlar. Yani "Bir şirketi vezir de eder, rezil de eder"in kısaltması. Bir başka deyişle, Konami'nin yakın zamanda başına geçen yeni yöneticisi Hideki Hayakawa. Hayakawa, Yakuza'yla bağlantıları olduğu söylentileri bir tarafa, parayı fazlasıyla seven bir adam. Bu tek başına kötü bir özellik değil, fakat Hayakawa aynı zamanda daha fazla para kazanmak için yüksek bütçeli oyunları bırakıp düşük yatırımlarla daha fazla para kazanılabilen mobil oyunlara kaymayı gözüne kestirmiş bir adam. 2015 yılı içerisinde şirketin poliçe ve hedeflerini derinden değiştirerek, Konami'nin halihazırda sahip olduğu spor salonları, yiyecek otomatları, kumar makineleri ve gayrimenkulü, şirketin ana değerleri haline getirmiş, işin AAA oyun dalını ise küçülte küçülte mobil oyunlara indirip, belki ileride tamamen kapamayı hedefliyor. Yönetici kadrosu da arkasında duruyor gibi görünüyor. Yani önümüzde, tamamen minimal yatırımla, maksimum para kazanmayı her şeyden daha önemli gören bir şirket var. Hayakawa ile, Konami oyun dünyasına veda ediyor ve giderken de arkasında dumanı tüten bir halkla ilişkiler moloz yığını bırakmaktan çekinmiyor.



PARA, GMP GİBİ KAZANILMIYOR!

Kojima tam bir mükemmeliyetçi. Oyun geliştirme mantığıysa; elindeki teknolojik imkanları son seviyesine kadar zorlayarak geliştirmeye devam etmek. Hideo için kalite hariç her şey ikinci planda. MGSV'in geliştirilmesi için aldığı bütçe 80 milyon dolar, yani MGS4'ün bütçesinden sadece 10 milyon daha fazla iken, kalkıp da oyunu devasa bir açık dünya oyunu yapması projeyi hem çok uzattı, hem de çok pahalı hale getirdi. Sonra, oyundaki gerekliliği tartışılabilecek 80'li yıllar soundtrack'ine bir yığın para gömdü. Ve son olarak, çok daha ucuza çalışacağı kesin olan David Hayter yerine Kiefer Sutherland'a verdiği aşırı rakamlar gelince, para harcamayı sevmeyen Konami ile, harcatmayı seven Kojima'nın farklı yönlere baktıkları gün gibi ortaya çıktı. Oyun, çıktığı gün içerisinde 180 milyon dolar kazanarak üretim maliyetini karşıladı, fakat işler karışık. 80 milyon, dediğim gibi, sadece oyunun geliştirilme maliyeti. Pazarlama, ulaştırma, kalite kontrol vb. kalemler işin içine girince, Konami'nin oyundan adamakıllı bir kâr edebilmesi için satışların yaklaşık 3 milyon kopyayı bulması gerekiyordu. MGSV oraya ulaştı, fakat bu çok da rahat olmadı ve Konami istediği kadar kâr edemedi.

ABARTILI KÖTÜ

Konami, gerçek bir Holywood kötü karakteri gibi birkaç noktada gerçekten gereksiz yere yaranın üstüne tuz bastı. Önce oyundan Kojima'nın adını ve Kojima Productions logosunu kaldırdı. Ardından, Kojima Productions Los Angeles stüdyosunun adını "Konami LA" olarak değiştirdi. Sonra, Kojima Productions ofislerinde birçok çalışanın internete erişimi kesilmeye başlandı. Mart ortası gibi yapılan bir açıklamada, KojiPro ekibinin artık Konami kadrosunda olmayacağı, Aralık ayında kontratları tükendikten sonra şirketle yollarının ayrılacağı öğrenildi. Fakat Konami'ye bu kadar gereksiz kötülük yetmemişti. KojiPro'nun diğer projesi olan ve çok sevilen P.T.'yi iptal etmekle kalmadılar, sevilen demosunu internetten tamamen kaldırmak için ellerinden geleni yaptılar. Peki yetti mi? Tabii ki yetmedi. KojiPro ofisini kamera sistemleriyle donatıp çalışanların öğlen tatilinde izin verilenden biraz daha fazla tatil yapmaları durumunda bile ortalığı birbirine katan Konami, son vurucu darbeyi de The Game Awards'da yaptı: MGSV ile iki ödül kazanan Kojima'nın, ödül törenine katılmasını kontrat hakları sayesinde yasaklayan Konami, Geoff Keighley'den sert sözler işiterek bu PR kâbusuna son şeklini vermiş oldu.



PEKİ YA ŞİMDİ?

Konami ile yaşanan ayrılıktan, hemen yeni sevgili yapar gibi kazançlı çıkan taraf Kojima oldu gibi görünüyor. Kontratı bittiği anda Sony ile anlaşıp, kendine de Kojima Productions adıyla yeni bir şirket kuran Kojima, yeni yıla girdiğimizden beri Twitter'da o ülke senin, şu uçak benim, ünlü yönetmenler ve yapımcılarla her akşam içiyor görünüyor. Söylediğine göre, gün içinde de yeni oyun teknolojilerini araştırıyormuş (ama genel olarak Twitter'ı bira, David Bowie ve hayranı olduğu diğer şeylerle dolu). Sony ile, PlayStation'a özel bir oyun için anlaştıklarını biliyoruz, fakat bunun dışında bekleyip, Kojima'nın dehasına güvenmek dışında yapacak bir şey yok. İyi şanslar, Homo Ludens!

BU AŞK YILLAR ÖNCE BİTMİŞTİ

Günümüzün oyun piyasasında, isim vermek gibi olmasın, ÖHÖassassinscreedÖHÖ artık oyuncular "yeter artık" diye inlediği halde, "AA, NE YETERİ, HİÇ OLDU MU ŞİMDİ" deyip serilerin sütünü kuruyana kadar sağan stüdyolar norm olmuş durumda. (Gerçi Ubisoft da sorunun farkına varıp biraz ara vermeyi uygun gördü sonunda). İşte bu ortamda Kojima'nın işi bitireceği yeri bilmesini sonsuz takdir ediyorum. Kojima ve Konami uyumsuzluğuyla ilgili yıllardır söylenen bir şey de bununla alakalıydı; Konami'nin, MGS serisine devam etmesi için Kojima'yı inceden zorladığı yönünde söylentiler vardı. Kojima'nın MGS2'yle seriye nokta koyup, yeni serilere yelken açmak istediğini yıllardır biliyorduk, ve o zamandan beri yaptığı her Metal Gear oyununu "bu kesin son MGS oyunum olacak" diye çıkarıyordu. Fakat diğer yandan, Kojima veya Kojima Productions tarafından yapılan başka seriler (Boktai, Zone of The Enders, Policenauts) asla MGS kadar iyi satmıyor, Konami'nin gözünde Kojima'nın sadece MGS yapması gerektiği düşüncesi iyice pekişiyordu. Bu durumun bir nevi esaret haline geldiğinin ilk göstergesi, 2009 yılında Kotaku ile yaptığı ünlü bir röportajda geldi. Röportajda, okurların büyük bir çoğunluğunun Kojima'nın elinden başka seriler görmek istediğinden bahsedilince Kojima, kendisinin de aslında bunu istediğini, belki insanlar Konami'nin CEO'suna "Kojima-San artık Metal Gear yapmasın" diye mail atarsa daha kolay gerçek olabileceğini söyleyerek şakayla karışık ipucu vermiş, bunun üzerine de binlerce kişi aynen böyle yaparak, Konami'yi aylarca "Kojima-san artık Metal Gear dışında oyunlar yapsın" temalı e-mailler yağmuruna tutmuştu. Demek ki bu ayran yıllar önce ekşimiş, biz sadece Japon sabrı yüzünden daha şimdi kokusunu alıyoruz gibime geliyor arkadaşlar.

Türkiye'de yeni kuşağın etkileri artık akademik kadrolarda, onların öğrencileriyle paylaştığı vizyonda da ortaya çıkıyor. Tonguç Sezen'le sohbetimiz bu açıdan da öğretici ve sevindirici oldu bizim için.



TÜRKiYE'DE OYUN TASARIMI OKUNUR MU?

AKADEMİ OYUNLARI SEVİYOR

Türkiye'de yeni açılan oyun tasarımı bölümleri ilk mezunlarını vermeye başladı. Bu çiçeği burnunda bölümler size bir oyun geliştiricisi olma hayalinizi fısıldıyor ama bu dünya ne kadar gerçek? Türkiye'de oyun tasarım akademilerinin geleceği var mı? Konuyu, bir bilimkurgu aşığı ve İstanbul Bilgi Üniversitesi Oyun Tasarımı bölüm başkanı olan **Yrd. Doç. Dr. Tonguç Sezen** ile görüştük. Star Wars'tan girdik, oyunlardan çıktık. Kendisinin deyimiyle "adında Star geçen her şeye tutkuyla bağlı" bir insan olduğundan, bilimkurgu ve birbirine geçmiş olan medya markaları sohbetimizde eksik olmadı. Kırptık tabii, yoksa dergiyi işgal etmemiz gerekirdi :)

Sarp: Öncelikle İstanbul Bilgi Üniversitesi ile Türkiye oyun sektörünü yan yana koyduğunuzda, nasıl bir ilişki var ortada?

Tonguç: Tabii bireysel olarak ben, bir şirket sahibi olmadığım ve oyun geliştirmediğim için sektörün organik bir parçası değilim. Ama mobil oyunculukla Türkiye atılım yapma şansını elde etti, dünyayla arasındaki mesafeyi kapama şansına erişti. Sektörde yakalanan bir ivme var ama bunun devamı sağlanacak mı, merak ediyorum. Özünde canlı bir ekoloji var derneklerle, bölümlerle, şirketlerle...

Bilgi Üniversitesi ise oyunla iç içe bir yapıya sahip. Farklı departmanların eğitsel oyun geliştirme geleneği var. Biz de bu geleneğin ve ayrıksı duruşun bir uzantısı olma niyetindeyiz. Çıkacak oyunların eğlendirici ama aynı zamanda anlamlı ve değer taşıyan oyun olmasına dikkat edeceğiz. Özetle ticari başarının yanında eleştirel başarıyı da önemseyen, buna olanak sağlamaya çalışan bir programız.

Yalnız Türkiye'de sektör, ticari başarıyı öncelikli olarak değerlendiriyor, mobil ve free-to-play pazarına yöneliyor. Bu konuya siz ve diğer akademik programlar nasıl bakıyorsunuz?
Öğrencilerimize ilk söylediğimiz şey: "Oyun sektörü global bir sektör. O nedenle kendinizi Türkiye ile sınırlamayın." Şu anki dijital dağıtım alanlarıyla zaten geniş bir yelpazeye ulaşabiliyorlar da.

Ama bu demek değil ki, bizim programımız Türkiye pazarını göz ardı ediyor. Onu da içine alan daha büyük bir pazardan bahsediyorum. Elbet hem bizim programımız hem de diğer programlar sektörde başarılı olunacak becerilerle donatacak öğrencileri. Ama akademinin özgürlüğünde yeni denemeler ve ticari kaygı olmadan proje yaratabilecekleri ortamı ve bilgi aktarımını onlara sağlama niyetindeyiz.

Bir de sektörle akademi ilişkisine bakmak lazım. Sektörün ve akademinin ilişki içerisinde olması ama rekabet içerisinde olmaması gerektiğine inanıyorum. Çünkü akademide bilimsel fonlarla oyun sektöründe başarı kazanamayacak ama eleştirel anlamda büyük başarı kazanan projelere ev sahipliği yapmak mümkün. Biz öğrencilerin bunu da yapabilecekleri bir ortam oluşturmayı hedefliyoruz.

Peki bir lisans bölümü sorumlusu olarak, oyunlara karşı negatif algının atılmasında nasıl bir yük görüyorsunuz üzerinizde? Öğrenciler zaten ikna olmuş durumda ama velileri ikna etmek nasıl bir süreç?
Türkiye'de tek tip bir veli yok. Negatif bir ortamı uzun yıllardır gözlemliyorum ama yakın zamanda katıldığım seminerlerde daha olumlu bir çevreyle karşılaşmaya başladım. Eskiden öğretmenlerden "bize oyunların yararlı kullanımlarını değil, zararlarını anlatın" talepleri geliyordu. Ama hem veliler, hem de veli olan öğretmenler kendileri oyun oynadıkları için havanın 6-7 yıl öncesine göre yumuşadığını düşünüyorum. Tabii bu değişim tümüyle anektodik bir şey, kendi gözlemime dayanıyor.

Veliler ve oyunlar arasındaki bağı kurarken de kesinlikle velilere çocuklarının ne oynadığını takip etmeleri gerektiğini söylüyoruz. Sonra onlarla birlikte oynamalılar. Çocukları parka gittiğinde nasıl kiminle ne yaptığını takip ediyorlarsa, aynı şey oyunlarda da geçerli. Nasıl ki bazen çocuğumuzla top alıp futbol oynuyorsak, bir el de oyunu oynamayı öneriyoruz. Ama biz akademisyenlerin katkı yapabileceği bir yer de bu durumun bir resmini çekebilmek. Düzgün bir veriyle istatistiğini sağlamak. Çünkü söylediklerimiz, böyle bir verinin yanında farazi kalıyor. Akademi olarak yapabileceğimiz en iyi şey bu.

Bu bölümlere katılmak isteyen öğrencilere tavsiyeleriniz var mı?
Tek bir oyun türüne odaklanmasınlar, farklı oyun türleri ve deneyimleri tatsınlar. Bunu müziğe benzetecek olursam, bir enstrümanı çalan kişi tek bir enstrümanda uzmanlaşabilir ama bir bestecinin farklı enstrümanların nasıl olduğunu bilmesi gerekir. Oyun tasarımı da bunun gibi.

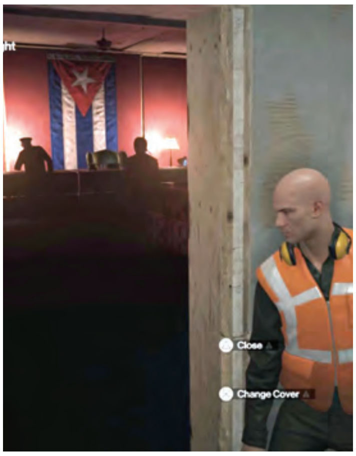
Cevaplar için çok teşekkürler.
Ne demek, ben teşekkür ederim.

SON DAKiKA! HTC Vive'ın fiyatı 799 dolar ama en azından sistem ihtiyacı Rift'ten daha düşük çıktı.



Oyunun getirdiği yeniliklerden biri de Hitman'in saç kesimi. Tam görünmüyor ama eskisinden daha parlak kafamız.





Betadaki en heyecan verici anlar; girmeye çalıştığınız mekanı ilk kez görmek ve taktiğinizi planlamak.



HITMAN

ESKİ BİR IP... FARKLI BİR CANLANDIRMA ÇABASI...

-ENİS KİRAZOĞLU

Evet, neyle karşı karşıya olduğumuza hâlâ tam emin değilim. Oyunun ilk kısmı çıktığında sadece tek bir ana görev mi oynayacağız? Yan görevler hangi çeşitlilikte olacak? Oyunun süresi ne kadar? Ana hikâyeyi nasıl yedirecekler? Bunun gibi pek çok soru işareti var kafada. Ve tahmin edebileceğiniz gibi bu soruların cevaplarını betada bulamadık. Ama betanın da kendince cevap verdiği bazı noktalar var. Üstelik güzel noktalar.

ABSOULTION DEĞİL, BLOOD MONEY'DİR OLAYIMIZ

Hitman, betasıyla birlikte bize iki farklı oyun alanı sunuyor. İki alan da buram buram "burası tutorial alanı arkadaşım!" diye bağırdığı için mekanların derinliği, arka planların doluluğu adına sağlıklı bir yorumda bulunmak zor. Fakat bu iki alan eski Hitman'lere dönüşü resmen bağırıyor.

Yanlış anlaşılma olmasın, ben *Absolution*'ı da oynayıp sevmiştim. Fakat *Hitman* gibi değildi o oyun. Hoş bir gizlilik oyunuydu ama *Hitman* oyunu olmak için bundan daha fazlası gerekir. Açık alanlar, gidilebilecek patikaların çokluğu, sınırsıza yakın opsiyon ve keşfetme duygusu. Bu yeni *Hitman*'imiz ise gösterdiği ufacık oyun alanıyla bile umut vadediyor. Yine sızmanız gereken bir mekan sizi bekliyor, fakat hangi yollarla yapacağınız tamamen sizin elinizde. Düşmanınız orada duruyor, fakat ona nasıl yaklaşacağınız size kalmış..

Oynanışta ise çok farklı bir şey bulamayacaksanız. Bildiğiniz *Hitman* klasiği var karşınızda. Fiziksel olarak düşmanlara yaklaşım şekilleriniz önceki oyunlarla hemen hemen aynı, sadece animasyonlar yeni. Kullanabileceğiniz yakın silah da envanterinize eklenmiş. İşin fiziksel olmayan kısmıysa *Hitman*'in asıl vurucu noktası. Beta versiyonunda çok alternatif göremesem de, düşmanın üzerine varil düşürmek, içkisine zehir katmak gibi doğrudan temas etmenize gerek kalmayacak suikast yöntemleri bulunuyor. Umarım bunların sayısını tam sürümde de korur ve çoğaltırlar da taktiğin dibine vururuz.

TEKNİK KADRO ENDİŞELİ

Çok rahatsız etmese de işin teknik kısmı 45 dakikalık beta süresince beni tek kıllandıran konu oldu. Öncelikle animasyonlar oldukça hatalı. Düşmanı arkadan sararken eliniz kolunuz adamın içine giriyor. Ayrıca bolca yürüdüğümüz bir oyunda insan yürüme animasyonun da daha iyi olmasını bekiyor. Fakat en azından birinin yanından geçtiğiniz zaman **Ajan**'ımız vücudunu sağa sola çekiyor. Çarpa çarpa ilerlemiyor. Oynanış sağlam olduktan sonra böyle şeylere çok takılmasam da karşımızda AAA bir oyun var. Ve bu oyun boru değil, *Hitman*. Teknik anlamda da belli bir kalite ile karşılaşmak hakkımız değil de nedir?!

HER ŞEY ÇIKABİLİR

Betadan bir sonuca varmak için çok doğru bir oyun değil *Hitman*. Fakat çok heyecan duymayan bu bünyeye bir heyecan aşıladığını söylemem gerek. Bundan sonrası tamamen Square Enix'in yayın politikası ve bu politika doğrultusunda içerik olarak bizleri besleyip besleyemeyeceği ile alakalı olacak. Ama en azından betaya bakarak izlenen oyun mantığının doğru bir yaklaşım olduğunu görmek sevindirdi. Şu anda benim için bu da yeterli...

He bir de IO Interactive... Canım... Sevgili firmam... Şu yapay zekâya da azıcık el atın lütfen. Saygılar. Öptüm.

Tür: Taktik Aksiyon **Yapım:** IO Interactive **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 11 Mart 2016

Olmasa da olur · Gelse de oynasak! · Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

WARHAMMER VE TOTAL WAR TAHMİNLERİN ÖTESİNDE BİRLEŞİYOR





İSTE METRE

Pıtırcık gibi çoğalan orklarla diplomasiye hazır mısınız?

TOTAL WAR: WARHAMMER

Yalnız o değil de fark ettiyseniz son aylarda ortama acayip bomba strateji oyunları düştü. *StarCraft II: Legacy of the Void* ve *XCOM 2* taş gibilerdi, şimdi de sırada *Total War: Warhammer* var. Yani hiç de alışık değiliz bu kadar hit stratejinin art arda çıkmasına. Ama siz yine de kendinize mukayyet olun, alışkanlık yapmasın. *Total War: Warhammer* sonrasında bu üçü derecesinde büyük çaplı bir strateji için daha çoook bekleriz.

Creative Assembly, *Rome II*'nin sıkıntılı çıkışını saymazsak el üstünde tuttuğumuz bir stüdyo. Ama bilmiyorum size de öyle geliyor mu, son birkaç oyunlarında o eski tutkuyu hissedemez olmuştum ben. *Total War*'un tarihsel kurgudan çıkması, oyuncular kadar yapımcıların da normlardan dışarı çıkması, oyuna daha heyecanla girişmeleri için şarttı. İşte o heyecanı *Total War: Warhammer*'ın her noktasında hissediyorsunuz.

Bir kere yapımcıların sık sık dile getirdiği gibi, *Total War: Warhammer*, Total War'un Warhammer'lısı değil. "Uygarlıklar yerine Warhammer ırklarını koyalım, modellemeleri değiştirelim" değil mevzu. Bu oyun her şeyiyle farklı.

Savaşlardaki genel yapıya baktığımızda tarihsel *Total War* oyunlarından hayli farklı bir şey görüyoruz. Eh, bir kere bu fantastik bir oyun. Yani fantastik yaratıklarla, enteresan savaş araçlarıyla cenk eyliyoruz ve hatta elimizin altında savaş alanında bire bir yer alan kahramanlar ve bu kahramanların büyüleri ve yetenekleri var. Tek sopa sallayışıyla onlarca birim harcayan dev yaratıklar, savunmanızın arkasına kolayca sarkabilen uçan birimler, savaşın gidişatını bir saniyede tepetaklak eden epik büyüler... *Total War*'larda alıştığınız stratejilerin birçoğunun hiçbir işe yaramayacağını öngörmek zor değil.

Yapımcılar "her bir ırk farklı bir *Total War* oyunu gibi" diyor. Yani tamam, yapımcılar oyunlarını yağlamaya ballamaya bayılırlar ama izlediğim oynanış videoları, okuduğum bilgiler sonucunda söyleyebilirim ki; ben şahsen ikna oldum. Önceki *Total War*'larda nihayetinde belli artıları ve eksileri olsa da aynı çağlarda yaşayan, bildiğimiz düz insanlardan oluşan ordularımız vardı. Şimdi burada kaya gibi savunmalarıyla Dwarf'lar ve Waaaagh sistemi sayesinde savaş etmediği sürece huzursuzlanan ve hatta kendi içinde savaşmaya başlayan Greenskin'ler arasında dağlar kadar fark var.

Bu durum oyun hakkındaki tek endişemi ortaya çıkarıyor aslında. Birbirinden bu kadar farklı fraksiyonlar arasındaki denge gerçekten iyi kurulabilecek mi? Birinin diğerinden daha güçlü olmaması sağlanabilecek mi? Eh onu da şu ana kadar gördüklerimizden çıkarmak mümkün değil, oyuna bir girişmemiz gerekecek. Yine de Creative Assembly çalışanlarının Warhammer kurgusuna hâkim olmak için aylarca masaüstü oyunlarını oynadığını (vay be adamlar oyun oynayarak para kazanıyor) ve oyunu aslında aylar önce büyük ölçüde tamamladığını, uzun süredir ince ayarlarla uğraştığını düşünürsek endişemin o kadar da büyük olmadığını söyleyebilirim. Kısacası tek büyük sıkıntısını saymazsak (bkz: kutu) *Total War: Warhammer* birçoğumuzun hayalini kurduğu ama bir türlü gelmeyen o fantastik kurguya sahip AAA GZS oyunu olabilir. Üçleme olması planlanıyor hatta, bu ilk oyunlarına bu kadar güvenmeselerdi böyle bir işe girişmezlerdi sanki. **-Ömer**

AYIP

Suçu sanırım bu tip konularda yayıncılara atmak daha mantıklı... Sega'nın verdiği muhteşem bir karar oyuncuların toplu öfkesine sebep oldu: beşinci oynanabilir fraksiyon Chaos'un ön sipariş teklifi veya DLC olarak sunulması. Yani 10 tane fraksiyon olur da 11.'yi böyle kullanırsın anlarım belki ama şu tablo inanılmaz itici. Özellikle de Chaos'un Warhammer'ın en temel ırklarından biri olduğu düşünülürse (orc'lar olmayan Warcraft düşünün mesela). Total War: Warhammer oynamak istiyorsanız oyunda Chaos da olmalıdır, yani ya ön sipariş vereceksiniz ya da ekstra para vereceksiniz, kaçarı yok. Ama bunu unutmayın, unutturmayın. Sega da bir gün biz oyuncuların eline düşer...

Tür: Strateji **Yapım:** Creative Assembly **Dağıtım:** SEGA **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** 28 Nisan 2016

SQUAD

Zamanında Battlefield 2'nin savaşını daha "gerçekçi" kılmak için mod yapmaya başlayan insanların bir araya gelmesiyle oluşan Offworld ekibi, şimdi kendi ayakları üzerinde duran bir oyunla Steam Erken Erişim'de bulunuyor. Squad, bizi 50'ye 50'lik bir savaşta küçük bir birliğin içine sokuyor sadece. Dört km^2'lik bir savaş alanında çatışıp dirilmekten öte ufak çatışmalar ve bolca sessiz ilerlemeye dayalı bir oyun var karşımızda. Çatışmaların genelde orta ve uzak menzilde gerçekleştiği, bu sebeple ateşin yerinin bile tam bilinemediği bir kaos ortamı. Sadece boş yere çatışmak da değil oyunun sunduğu tema. Her karakterin, birlikteki her askerin kendince görevleri var ve yeniden doğma noktalarından mühimmatlara kadar bunları yerine getirmek zorundalar. Oyunun başarısı size olduğu kadar birlikte savaştığınız askerlere de bağlı. O nedenle oyun içi sesli iletişim gibi önemli iletişim yöntemlerine bel bağlamak gerekiyor. Ekip şimdilik Erken Erişim'de olan Squad'a çeşitli araçlar gibi birçok ekleme yapma niyetinde. Geleceği parlak gözüküyor oyunun ama, Erken Erişim'den ne kadar korktuğumu biliyorsunuz zaten. **-Sarp**



O Tür: FPS **O Yapım:** Offworld Industries **O Dağıtım:** Offworld Industries **O Platform:** PC **O Çıkış Tarihi:** 2017 (Erken Erişim'de)

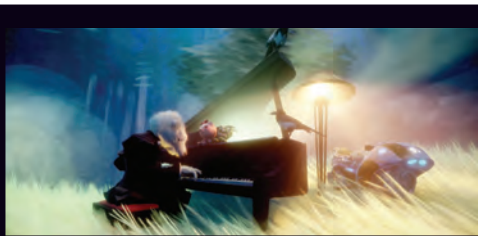






DREAMS

O Tür: Platform **O Yapım:** Media Molecule **O Dağıtım:** SCE **O Platform:** PS4 **O Çıkış Tarihi:** 2016



Türkiye'de oyuncuya sınırsız özgürlük verip "al, istediğin neyse yap şimdi" oyunları ne yazık ki çok tutmuyor. Bir tek Minecraft var, kitlelere yayıncılar aracılığıyla yayılabilmiş olan. Ama aynı Little Big Planet'ta yaptığı gibi Media Molecule, oyun dünyasında algısal bir değişiklik sayfası açmanın peşinde. Bunu da Dreams ile PS4'te yapacaklar. "Yapacaklar" diyorum, çünkü bizde tutmasa da LBP gerçekten sınırlardan oldukça yoksun bir yaratıcılık alanı tanıyordu oyuncuya. Dreams'de ise yaratıcılığımıza "The Imp" adında bir yardımcı eşlik ediyor. Kendisiyle her türlü objeyi değiştirebiliyor, kendi hayalimizi yansıtabiliyoruz. İstediğiniz tür, tema Dreams'te yaratılabiliyor. Tabii LBP'deki gibi bunu eğlence için de, gerçekten ciddi ciddi bölüm yapmak için de kullananlar olacaktır. DS4'le olduğu gibi Move kollarıyla da oynanış sağlıyor bu arada Dreams, ayrıca VR desteği de sunması olasılıklar dahilinde. Şimdilik oyun ortada yok ama Media Molecule'ün uzmanlığına şahit olduk. Söylenenlerden daha azını beklemek için hiçbir sebebimiz yok. **-Sarp**



YILIN RYO OLAYINA HAZIR MISINIZ? -İHSAN C. ASMAN

Diğer oyun türlerinin aksine, RYO'lardan keyif alabilmek için oyunun dünyasına ait hissetmek hiç değişmeyen bir önkoşuldur. Bu yüzden türün başarılı örnekleri, kurguladıkları tarihsel akış ve özgün sosyo-ekonomik yapılarıyla sizi kendi dünyalarının sahiciliğine inandırmak için ellerinden geleni yapar. Bu sebepledir ki seneler geçer ama esaslı RYO'lardaki efsunlu yaşanmışlıkların kekremsi yahut tatlı parçaları, unutkanlığın dipsiz yutağından öyle kolayca geçmez ve zamanın zorbalığıyla bir çırpıda sindirilmez. Bu ay, uzun bir süredir alışılmışın dışında bir dünyaya taşınma hevesimin harladığı bir sabırsızlıkla beklediğim *Torment: Tides of Numenera*'nın ön inceleme yazısı benden rica edildiğinde mutluluktan havalara uçtum. Çünkü sınırları içine yerleşmeye niyetli olduğum "Dokuzuncu Dünya'yı" ekranlarımıza taşımaya hazırlanan bu oyun da tıpkı ruhani devamı olduğu *Planescape Torment* gibi, unutkanlığın yutağını tıkayacak ve zamanın zorbalığına en keskin kılıçları ve en yakıcı büyüleri savuracak potansiyeli fazlasıyla barındırıyor. Hatta 'fazlasıyla' ne kelime, gelmiş geçmiş en akılda kalıcı RYO deneyimlerinden biri olmaya aday bir oyun hakkında yazacağım bu ay.

Öncelikle ruhani devam oyunu meselesini açarak başlayalım: Bildiğiniz yahut şimdi öğreneceğiniz üzere *Planescape Torment* ile *Tides of Numenera* aynı evrende geçmiyor. Bu yüzden gerçek bir devam oyunu yerine, ruhani bir devamlılıktan bahsediliyor. Şöyle anlatayım: Felsefe yoğun bir çaba ve okunacak sayfalarca metin (oyun metinlerinde şimdilik 500 binden fazla kelime var; bu rakam Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin tamamının üstünde) vadeden *Tides of Numenera*, oyuna dair temel hususlarda ruhani öncülünün attığı devrimsel adımları takip ediyor. Geliştiriciler Planescape'ten miras ana formülü şöyle tanımlıyor: Zengin bir kişisel anlatının, standart fantazi/ortaçağ mekanından oldukça farklı, yepyeni bir dünyanın (Planescape'in multiverse ruhunu düşünün) ve tepkisellik [reactivity] / yeniden oynanabilirlik yaklaşımlarının sırtladığı derinlikli hikâye anlatımı. Kısacası *Tides of Numenera* dendiğinde, *Planescape Torment*'i her yönüyle örnek alan, onun çığır açıcı fikirlerini sahiplenen ve ortaya koyduğu felsefi sorgulamayı daha da genişletmeyi hedefleyen ancak bunu tamamen yeni bir kurgu üzerinden yapan bir oyun beklememiz gerektiği vurgulanıyor. Fikirler güzel tamam ama, acaba nasıl uygulanacaklar ve evrenle konuya dair neler biliyoruz?

ZAMAN HER ŞEYİN İLACI

Aslında oyunun setting'i bize pek de yabancı sayılmaz; Dokuzuncu Dünya denilen yer bizim biricik dünyamızın ta kendisi. Ama çok önemli bir farkla: Günümüzden bir milyar sonrasının dünyası bu. Artık yaşlı mavi gezegenimiz, üzerindeki tüm kara parçalarının birleşerek, engin denizler ve ölümcül fırtınalar tarafından kuşatılmış tek bir kıtayı oluşturduğu ve geçmiş çağlardan miras türlü kalıntıların istiflendiği bir yer durumunda. Bu kalıntılar neyin nesi, kimse tam anlamıyla bilmiyor. İnsanlığın bilgisi, bizim tarihimizdeki Orta Çağ dönemiyle eşdeğer düzeyde. Ters yüz olmuş heybetli dağlar, havada süzülen kristal adacıklar, nano-teknolojik parçalar, hala işler durumda olan yörüngedeki uydular, tekinsiz biyo-mühendislik ürünü yaratıklar ve tuhaf biçimli, çalışır durumdaki esrarengiz makineler Dokuzuncu Dünya'nın tamamını kuşatmış durumda. Muhtevası belirsiz tüm bu kalıntılar, ahali tarafından numenera olarak adlandırılıyor. Ama sıkı durun, numenera Dokuzuncu Dünya'nın salt görünen tarafı, bir de görünmeyen tarafı var: 'Tide'lar. Bunlar, Dokuzuncu Dünya'nın, tıpkı yer çekimi gibi görünmeyen ama fark edildiklerinde olağanüstü bir etkinlikle kullanılabilecek gizli güçleri. Tide'lar ile numenera'nın ilişkisini çöz-





Oyunun ilk ama atmosferi en iyi yansıtan görsellerinden biri.

müş, hudutsuz bilgisi sayesinde ölümsüzlüğü keşfetmiş gizemli bir adam, Changing God, hikâyemizin odağındaki kişi. Çeşitli bedenleri yaratıp konak olarak kullanan bu arkadaşın en son artığı [Last Castoff], yani biz, kendisinin bu en son bedenini terk etmesinden sonra hayatta kalmayı başarıyor ve bilinç kazanarak bu anlaşılmaz dünyaya huzursuz bir şekilde gözlerimizi açıyoruz. Bundan sonrası da, Changing God'ın numenera ve tide'larla kurduğu ikircikli ilişkinin kendisine musallat ettiği düşmanların bizim de peşimize düşeceği ve arızalı bilincimiz ile Dokuzuncu Dünya'yı kaplayan bilinmezliklerin keşfine girişeceğimiz uzun bir yolculuk.

Hikâye ve ortam oldukça iddialı ve etkileyici öyle değil mi? Oyun gerçekten de sıradışı içeriğiyle Planescape'in multiverse ruhunu aratmayacak gibi. Sayfalarca metinle ilmek ilmek örülen muazzam içerik, oyuna dair tüm dinamikleri belirleyen en temel unsur olacak. Bu söylediğimi daha anlaşılır kılmak için beta sürümün oynanış videolarında görülebilecek iştah kabartan karakter yaratma sekansını ele alalım. Bakın dikkat edin, karakter yaratma ekranı demiyorum, sekansı diyorum çünkü çoğu RYO'da karşımıza çıkan, stat puanlarının dağıtıldığı o mekanik karakter yaratma ekranlarının bir benzerini Torment'te bulamayacaksınız. Zira Changing God'ın bedenini terk ettikten sonrasında, Last Castoff'un parça pinçik zihninin karanlık dehlizlerinde yolumuzu bulmaya çalışırken, yani bizatihi oyunu oynarken başlayacağız karakterimizi yaratmaya. Bu esnada birtakım kararlar vermek zorunda kalacağız ve bu kararlara göre karakterimizin başlıca özellikleri şekillenecek. Dikkatli bir şekilde, bol bol okumanız ve incelikli değerlendirmelerde bulunmanız gerekecek yani. Burada amaçlanan şey oyuncuya, görselliğe güvenen yeni nesil RYO maceralarından ziyade, zindan efendisi tarafından oynatılan bir masaüstü FRP deneyimine yakın bir şey yaşatmak. Belki abarttığımı düşüneceksiniz ama *Pillars of Eternity* gibi, C-RPG'leri başarıyla tekrardan dirilten bir yapım bile yeni *Torment* oyunun yanında, belki bir noktada, görsellikten el alan bir RYO gibi görünecek. Ve bugüne kadar yapılan açıklamalar ve ilaveten beta sürümünde karşılaşılan tüm ayrıntılar gösteriyor ki karakter yaratma sekansı, buz dağının sadece görünen kısmı.

SON KARARINIZ MI?

Geliştiriciler, dövüş mekaniklerinden değerli item'ların kullanımına kadar oyunda atacağınız her adıma anlatıyı yaymayı ve nüfuz ettirmeyi hedefliyor. Mesela maceramız boyunca toplayacağınız item'lar öyle hemencecik envantere atılacak istatistiki detaylar olmaktan çok daha fazlası olacak. Derinize gömülerek size görünmezlik özelliği katan canlı bir zırh ve bu zırhın, düşmanlarla dolu bir odayı geçmenizin gerektiği bir noktada kolaylaştırıcı etkilerini düşünün. Hemen zırhı giyer ve sıkıntısız bir şekilde odayı geçersiniz değil mi? Ama bir dakika, ya bu zırhı giymeyi tercih etmenin, salt görünmez olmaktan öte sonuçları da varsa? Mesela zırhın geçmişiyle alakalı bir kişi sizi bulup yeni bir quest'i tetiklese yahut bu canlı zırhın, sizin kişiliğiniz üzerinde etkileri bir noktadan sonra kalıcı hale gelse? Ama belki de zırhı giymeye intellect'iniz yetmeyecek ve saydığım tüm bu ihtimaller ortadan kalkacak. İşte buna benzer birçok anı yaşayacağınız bir oyun olacak *T:ToN*.

InXile ekibi, *T:ToN*'de uçsuz bucaksız zindanlarda kesilecek thrash mob düşmanlar olmayacağını ısrarla vurguluyor. Onların kafasındaki daha ziyade, el emeği göz nuru, her oyuncuya özel durumlar yaratabilmek.

TÜRÜ DİRİLTMEK

Yazıda bol bol anlattım: Torment'le birlikte rol yapma sanatının en saf haline dönüş yapacağız. Bütün ağız sulandıran vaatlerinin yanında belki de izometrik açı, yarattığı nostaljik hissiyatın dışında, bu dönüşü sağlayacak özelliklerin en az önemlilerinden. Zira görmenin değil gözümüzü kapayarak hayal kurmanın hoş karşılanacağı topraklardayız. Bu dirilişi gerçekleştirmesi için, tüm evren altyapısını masaüstü FRP ortamlarının aranan ismi Monte Cook'un kurduğu, Colin McComb ve Chris Avellone gibi babaların metin yazarlığını üstlendiği, Brian Fargo'nun kaptan köşkünde oturduğu ve müziklerini Mark Mogan'ın bestelediği ikinci bir Torment oyunundan daha iyi bir aday olamazdı sanırım.

Tides of Numenera bize biraz geleceğin, biraz da Ortaçağ havasını solutma niyetinde.



NUMENERA'NIN FARKLI HALLERİ

Numenera'yı dört kategoriye ayırıyoruz kabaca:

- **ARTIFACTS:** Bunlar bildiğimiz silah, zırh gibi eşyalar.
- **CYPHERS:** D&D'de karşılığı scroll olan, tek kullanımlık özel güçler.
- **ODDITIES:** Çok bir önemi olmayan ama lore'u pekiştirme işlevi görecek, 'tuhaf' nesneler. Örneğin kimse tarafından bilinmeyen bir şehrin kuşbakışı bir görüntüsünü içeren cam bir plaka, bu kategoriye örnek gösterilebilir.
- **DISCOVERIES:** Önceki üç kategorinin dışında kalan antik yapılar, tuhaf binalar falan hep bu kategoriye giriyor.



Buna kriz sistemi adını veriyorlar. Bir grup çeteciyle karşılaştınız diyelim. Ne yapacaksınız? Çatışmayı engellemek ve diyalog opsiyonlarıyla ilerlemek diğer RYO'larda olduğu gibi burada da mümkün. Ama diğerlerinin aksine, *T:ToN*'de bu sistem tıpkı ağaç kökü gibi işliyor. NPC'lerin karakter özelliklerine göre verecekleri tepkiler sonucu, dövüşün en sıcak anında dahi yeni diyalog seçeneklerinin belirebileceği ya da çevreyle (ve elbette numenera'yla) etkileşime geçebileceğiniz çeşitlilikte bir yapıdan söz ediyor InXile ekibi. Sıra tabanlı sistemde işleyecek bu krizlerde en iyi çözüm diye bir şey olmayacak. Bu konuda o kadar iddialılar ki oyuncuların hiçbir şekilde eski save'lerine dönmeyecekleri durumlar yaratacaklarını söylüyorlar. Mesela karşı tarafın sizi alt etmesi yeni quest'leri tetikleyebilecek ya da oyun dünyasında makro ölçekte enteresan sonuçlar yaratabilecek. Bu sayede merakınıza yenilip, 'acaba ne olacak' hissiyle durumu kabullenecek ve değişen şartların keşfine koyulacaksınız. Hatta o kadar ki bu işleyişten ölüm bile nasiplenecek. Oyunda Last Castoff'u canlandıracağımız için teknik olarak ölmemiz mümkün olmayacak. 'Öldüğünüzde' Castoff labirentine geri dönecek ve burada keşfedilecek birçok şey bulacaksınız. Aslında oyunun en özgün kısımlarından olmaya aday Castoff labirenti: Ölümsüz bir bedene sahip olsa da Last Castoff'un zihni tam bir keşmekeş mekanı ve Changing God'ın kendisinden önceki konaklarıyla iletişim kurmaktan, gerçek dünyada olmayan yeni quest'leri açmaya ve oynanışı tümüyle değiştirecek özel güç ve item'lara sahip olmaya kadar yapılacak bir ton şey sizi bekliyor olacak.

Torment'in en ilgimi çeken özelliklerinden biri de tide'ların kullanımı. Tide'lar evvelden de belirttiğim gibi Dokuzuncu Dünya'daki kelimeye dökülemeyen, özel güçler. Oyunda olacağı söylenen beş tane tide var ve bunlar birtakım kavramlarla işaretleniyor. Örneğin gold tide hayır, merhamet ve fedakârlık ile eşleşirken indigo tide adalet, uzlaşı ve eşitlik gibi kavramlarla anılıyor. Tide'ların işleyişini kafanızda canlandırmak için *KOTOR*'daki aydınlık ve karanlık taraf ikilisini ve onun oynanıştaki etkilerini düşünebilirsiniz. Hangi tidelarla eşleşeceğimizi oradakine benzer şekilde diyalog seçimleri belirleyecek. Ama Torment, oynanışa tidelar yoluyla *KOTOR*'dakinden çok daha karmaşık bir çeşitlilik katmayı hedefliyor. Sadece tek bir tide'ın etkisi altında kalabileceğimiz gibi, birden çok tide'la eşleşmemiz de mümkün olacak. Oyunda yer alan fraksiyonlar da aynı şekilde, tek bir tide'ın yahut farklı tide'ların etkisi altında olabilecek. Önemli olan, belli güçler kazanmak için tek bir tide'a ilişmek değil, gerçekten ne istediğinizi sorgulamak ve kararlarınızın sonuçlarıyla yüzleşmek olacak oyunda. Zira Dokuzuncu Dünya'da hiçbir şey siyah ve beyaz keskinliğinde değil; asıl belirleyiciler gri alanlar olacak.

Son olarak, yoldaşlarımıza bir parantez açmak istiyorum. Alıştığımızın aksine, *T:ToN*'de yoldaşlarımızla olan ilişkimiz tek taraflı, bizim onlara tahakküm kurmamız şeklinde gelişmeyecek. Duygusal olarak çok yoğun anlarda partiyi terk edebilecekler örneğin. Dolayısıyla onların kişisel geçmişleri ve oyun dünyasındaki konumları sadece hikâyeye meze olarak kondurulmuş unsurlar olmayacak, varlıkları oyunda varacağımız noktayı doğrudan etkileyebilecek, kimi zaman hayal kırıklarına kimi zamansa mutluluklara sebebiyet verecekler.

Elbette tüm bu saydıklarım, kulağa ilk anda yapılamazmış gibi geliyor. Zira yapımcıların anlattıklarına bakılırsa yeni *Torment* oyununu bitirmenin sonsuz sayıda farklı kombinasyonu olacakmış gibi duruyor. Yine de hem ekibin geçmişine hem de geliştirme sürecine bakıldığında insan neden olmasın diyor. Halihazırda 500 bin kelime uzunlukta bir metin ortaya çıktı ve bu metin, farklı yazarların kalemlerinden çıkan ayrı metinlerin toplamı. Örneğin IGN röportajında Brian Fargo'nun ve George Ziets'in bile, oyunu tanıtırken ilk defa karşılaştıkları paragraflar vardı.

Aslında oyuna dair söylenecek hâlâ çok şey var ama maalesef yerim dar. *T:ToN* bucaksız bir düş gücü vaadiyle, tüm zamanların en akılda kalıcı RYO'larından biri olmaya aday ve gümbür gümbür geliyor. InXile ekibinin coşkusunu görünce onların heyecanını paylaşmamak zor. Aslında tüm RYO'ların daha cesaretle yaklaşması gereken bir hususta önemli bir sorumluluk üstleniyor yeni *Torment*, her şeyden önce kelimelere güveniyor. Rol yapmayı mümkün kılan o sınırsız hayal gücünü tekrardan her şeyin başladığı yere, yani edebiyatın sihirli koridorlarına bırakıyor. Hayal kurmanın sınırlarının grafiklerle çizilmeye meyledildiği bir dönemde, sizin düşlerinize de yer açacağını müjdeliyor. Oyun çıktığında çoğumuzun ortadan kaybolacağını tahmin etmek için müneccim olmaya gerek yok. Çıksın da oynayalım bir an evvel!





Planescape: Torment'teki Sigil sahnelerine çok benzer kareler göreceğiz gibi.





« Oyundaki tüm şehirleri, tüm yerleşim yerlerini ya da kültürleri bilmiyoruz. Keşfedecek çok şey olacak!

SINIFLAR

Oyunda seçilebilir üç sınıf olacak:

■ **GLAIVE:** Dokuzuncu Dünya'nın savaşçı sınıfı. Ağır zırhlardan hafif zırhlara, masif silahlardan hafif ama hızlı silahlara kadar bilek gücü gerektiren tüm farklılıklara uyum sağlayabiliyorlar.
■ **NANO:** Dokuzuncu Dünya'da büyücü sınıfına denk düşen sınıf. Oyunda numerenanın işlevleri teknoloji ve büyü arasında gidip geldiği ve tam da belli olmadığı düşünüldüğünde, Arthur C. Clarke'ın meşhur "yeteri derecede ileri teknoloji büyüden farksızdır" sözünü kanıtlayacak arkadaşlar bunlar.
■ **JACK:** Glaive ve Nano stillerinin ortaya karışık hali. Her iki sınıfın da yeteneklerinin bir kısmına sahip olacaklar. Karma tarz sevenlere.

DOKUZUNCU DÜNYA'DA KiM KiMDiR? NERELERE GiDiLiR? NE YENiR, NE iÇiLiR?

KiŞiLER

■ **CHANGING GOD:** Numenerayı kullanarak ölümü atlatmış kadim bir nano. Castofflarını bıraktıktan sonra onların kendi bilinçlerine kavuştuğunu bilmiyor. Muhtemelen uzun süredir yaşıyor; ancak Dokuzuncu Dünya'dan evvelki kaç çağı gördü bilinmez.

■ **ANGEL OF ENTROPY:** Changing God'ın baş düşmanı. Maalesef sadece Changing God'ın değil, onun castofflarının da peşinde. Artık aralarındaki husumet her neyse, bizim de başımızı epey ağrıtacak gibi.

BÖLGELER

■ **THE STEADFAST:** Dokuzuncu Dünya'nın en medeni bölgesi. Navarene, Ghan, Draolis, Thaemor, Malevich, Iscobal, Anuan, Milave ve Pytharon isimli dokuz krallıktan oluşuyor. Aynı dine inanıyor olmaları dışında, aralarında bir ortaklık bulmak oldukça güç. Burada bulunan krallıklar, Order of Truth ile birlikte kuzeydeki diyarlarda Gaeans adlı esrarengiz toplulukla savaşa girişmiş durumdalar.

■ **THE BEYOND:** Steadfast'in sınırlarının ötesindeki bölge. Burada yerleşik bir düzenden bahsetmek epey zor. Kimi Aeon rahipleri bölgede faal; ancak bunların Steadfast'teki Papalıkla doğrudan ilişkileri bulunmuyor. Ayrıca bu topraklar nice tuhaf mekana beşiklik ediyor. Bu mekanlara, mekanik ve doğal yaratıkların birlikte avlandığı ve esrarengiz harabelerin bulunduğu Caecillian Ormanı yahut bir yıldız gemisinin enkazının bulunduğu Kataru ovaları örnek gösterilebilir.

TOPLULUKLAR

■ **ORDER OF TRUTH:** Numenera'yı çalışan, Steadfast bölgesine hakim topluluk. Ruhban sınıfını Aeon rahipleri oluşturuyor ve topluluğun başında Amber papası var. Kurucusu Calaval adında numenerayı çalışmış bir bilge. Topluluğun örgütlenme yapısı dini bir topluluğu andırıyor; ancak Order of Truth'taki hakim inanış, bizim dünyamızın dogmalara sahip dinlerinden oldukça farklı. Bu inanışı yönlendiren, bilime, teknolojiye ve numeneraya duyulan merak ve hürmet hisleri. Ama bu hislerin dogmatik boyuta ulaştığı durumlar da mevcut. Steadfast'in dokuz krallığın bir arada tutan bu topluluk.

■ **CHILDREN OF THE ENDLESS GATE:** Ölülere tapan değişik tür bir cemaat. İnanışlarına göre ölülerin ruhları cesetlerinin içinde sıkışıyor ve bu arkadaşların olayı 'ruhları özgürleştirmek'. Haliyle kan gövdeyi götürüyor.

■ **DENDRA O'HUR:** Kraliçe Sar'lavun'un yamyam takipçileri. Üstteki ölü sevicilerin başka bir türü. Bunlar da etteki gücün ve bilginin (buna numenera bilgisi dahil) onu yemekle kendilerine geçeceğine inanıyorlar ve bulduklarını yiyorlar.

■ **ORDER OF FLAGELLANTS AND AUSTERITIES:** Bunlar görece daha 'normal', dini bir cemaat. Vaktinde Order of the Truth'un keşiş kollarından biriymiş. Bunların da temel inancı insan ırkının saflığı üstüne kurulu. Numenera gibi insan vücudu üzerinde dönüştürücü etkisi olan ve doğumda bedende bulunmayan her şeyi reddediyorlar.

ÖLÜMÜ KANDIRMAK

■ **CASTOFF:** Changing God'nın yarattığı ve kullandığı konak bedenlerine verilen isim. Bedenleri ölümsüz iken, zihinleri paramparça. Oyunda oynayacağımız karakter bunların sonuncusu. Changing God cinsiyet seçimlerinde her daim esnek davrandığı için Castoff bedeninin belli bir standardı yok.

■ **CASTOFF LABIRENTI:** Oyuna başladığımız ve aynı zamanda her öldüğümüzde döneceğimiz, Last Castoff'un zihninin çarpık bir yansıması. Her öldüğünüzde bu labirent daha da genişleyecek. Elbette içinde sakladığı hazineler ve gizemler de buna paralel şekilde artacak. Kimi zaman yoldaşlarımızın yansımalarıyla bile karşılaşacağız burada.

■ **MERE:** Castofflar arasındaki iletişim kanalları kuran araçlar. Castoff labirentinde kendilerini keşfetmek ve bu sayede eski Castofflarla irtibata geçmek mümkün olacak. Oyuna katacağı çeşitliliği düşününce heyecanlanmamak elde değil.

○ **Tür:** C-RPG ○ **Yapım:** InXile Entertainment ○ **Dağıtım:** InXile Entertainment ○ **Platform:** PC ○ **Çıkış Tarihi:** Erken Erişimde

OGZ ÖZEL DOSYA

ENİNE BOYUNA ESPOR



HAZIRLAYANLAR DENİZ KIRCA & SARP KÜRKCÜ

ESPOR TARİHÇESİ

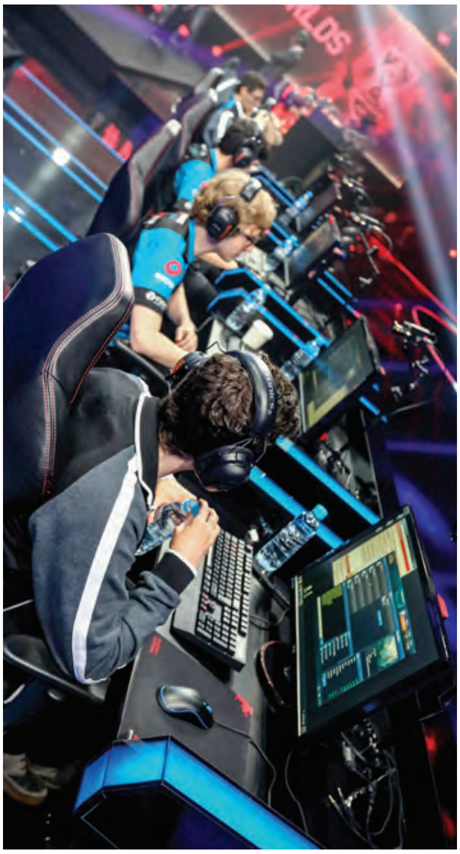
Çekişmenin ve meydan okumanın tarihçesi insan kadar eskidir herhalde. Elektronik sporlara ve çekişmeye dönüp baktığınızda da, herhalde yine ilklerden biri Ralph H. Baer ve Bill Harrison'un gerçekleştirdiği *Pong* maçıdır. 1969 yılındaki bu maç hem seyirciye sahiptir, hem Ralph yenildikten sonra kalkıp yerini başkasına bırakarak (ilk rage-quit de bu olsa gerek) "oynamak isteyen var mı" sorusuyla bir nevi eleme sistemini sunmuştur farkında olmayarak.

Tabii bu, biraz uç ve tarihi bir hatırlatma örneğinden başka bir şey değil. Biz esporu tartışırken, işin içine çok daha kontrollü bir lig giriyor. Kuralları olan, bu kuralları kitleler tarafından benimsenmiş olan etkinliklerden bahsediyoruz. Peki bu noktada nereye kadar gidiyor elektronik sporlar?

Tarih, 1972 yılında Stanford Üniversitesi'ndeki bir *Spacewar* maçına kadar götürüyor bizi aslında. Kazananın bir yıllık Rolling Stones aboneliği kazandığı bu etkinlik, tarihin gerçek "ilk"i şimdilik. Ama sonrasında, video oyunlarını olumlu bir ürün olarak göstermek adına yapılan bolca çaba var. Aslında elektronik sporlar, erken dönemlerden beri oyunların kötü şöhretini yıkmak için bir araç olarak görülmüş.

Tarihin bu solgun yaprakları, daha sonra dövüş oyunları ile renkleniyor tabii ki. Yine küçük alanlarda başlayan ve daha sonra büyüyen dövüş oyunu turnuvaları bu unvanı hak etse de, hâlâ amatör yapının içerisinde ilerliyoruz. Elektronik sporların bir sıkıntısı da bu: Profesyonelleşmenin aslında espor tarihi kadar eski olmaması, bizleri tam çizgiyi çekmekte biraz olsun zorluyor.

Ama 1990'lara, internet bağlantısının ABD ve Avrupa'ya ulaştığı zamanlarda biraz olsun profesyonelliği görmeye başlıyoruz. Espordan para kazanmak, hatta hayatını böyle sürdürebilme fikri ilk kez bu yıllarda kendisini gösteriyor zaten. 90'ların başında Nintendo ile ilerleyen video oyun turnuvaları 97'de CPL'in kurulmasıyla ilk profesyonel yapıya kavuşmuş oluyor. Bu dönemin en güçlü meyvesi ise birçoklarına yabancı gelmeyecektir: Fatal1ty.







İşte 1969 yılındaki o Pong maçı.
Tüm çekişme orada başlamıştı.

REKABET, İNSANLIK KADAR ESKİ TABİİ Kİ AMA KISA ESPOR TARİHİ DE REKABETİ BAŞTAN TANIMLAYAN ÖNEMLİ ANLARLA DOLU.

1999'da oyun dünyasına giren Fatal1ty, geçimini turnuvalardan kazanması ve ardından yaptığı ürün anlaşmalarıyla bir markaya dönüşmesiyle ilk profesyonel espor oyuncusu sayılabilir. Onun açtığı kapı ise, 2010'lara kadar *StarCraft* ve *Quake* gibi oyunların, 2010'dan sonra özellikle MOBA'ların temelini hazırlamış durumda.

Çok klasik bir cümledir ama, şuan espor için hiç olmadığı kadar güçlü bir zamandayız. Milyonlarca kişinin yayınları izlediği, Fatal1ty gibi birçok oyuncunun tarihe adını yazdırdığı, insanların geçimlerini esporcu olarak kazanabildiği bir çağdayız. Espor etkinliklerinin ufak depolardaki turnuvalardan stadyumlara taşınmasının üzerinden birkaç yıl geçti sadece ama, bu hâlâ başlangıç. Bugün *League of Legends*, *Dota 2*, *Smite*, *CS: GO* ve *StarCraft II* bu işin lideri konumundalar. Öte yandan *World of Tanks* ve *Shards of War*, küresel piyasada yerlerini sabitleştirmek için canla başla çalışıyorlar.

Evet dostlar, espor dünyası için bugüne kadar daha iyi bir zaman hiç olmamıştı. **-Sarp**

İSTATİSTİKLERLE ESPOR

(DÖRT BÜYÜKLER)

2016 yılı itibarıyla espora baktığımızda 748 milyon dolar değerinde bir ekosistem görüyoruz. Yani dünyada modeli ne olursa olsun toplam oyuncu sayısının önemli bir bölümü bu sistemde birden fazla role sahip konumda. Superdata'ya göre PC'de tarafında dört büyük espor oyunu var.



LEAGUE OF LEGENDS

Aylık 95 milyon oyuncusu olduğu söylenen LoL, yılda 243 turnuva düzenliyor ve 4,6 milyon dolarlık bir ödül havuzu oluşturuyor. Buna karşın yaptığı ciro ise inanılmaz. Yaklaşık 1,1 milyar dolarlık geliriyle LoL bu alanda rakipsiz.



DOTA 2

Ayda 10,1 milyon oyuncusu ile Dota 2, yılda 172 turnuva düzenliyor ve 25,9 milyon dolarlık ödül dağıtıyor. Buna karşın oyunun yıllık cirosu ise 156,9 milyon dolar.



COUNTER-STRIKE: GO

Yılda 476 turnuva ile en çok turnuvası düzenlenen oyun konumundaki CS: GO, 4,1 milyon dolarlık ödül havuzuna sahip. Oyun satışından elde ettiği gelir 45,1 milyon dolar iken eşya ticareti ile bu rakamın kaça çıktığını tahmin edemiyoruz.



SMITE

Listenin Asterix'i konumundaki Smite, 3 milyonluk bir ödül havuzu ve 5 milyondan fazla aktif kullanıcıya sahip. Smite'ın toplam cirosu ise 45,1 milyon dolar civarında.



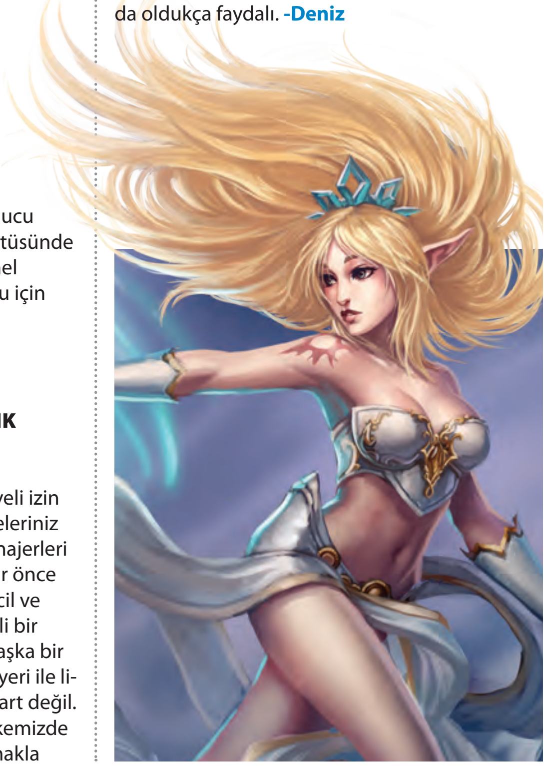
League of Legends'ın dünya şampiyonaları, en şaşalı turnuva örneklerinden biri sayılabilir.

TÜRKİYE'DE LİSANSLI ESPORCU OLMAK

Riot Games Türkiye'nin girişimleri sonucu artık espor oyuncuları lisanslı sporcu statüsünde sayılabiliyor. Lisans, Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü tarafından veriliyor. Başvuru için gerekli olan bilgi ve belgeler ise şöyle:

- **T.C. KİMLİK NUMARASI BEYANI**
- **SAĞLIK İZİN BELGESİ**
- **TESCİL FİŞİ VE İKİ ADET VESİKALIK FOTOĞRAF**

Tescil fişinde, 18 yaş altı oyuncuların veli izin belgesi getirmeleri gerekiyor. Tüm belgeleriniz hazır olduğunda sizin adınıza takım menajerleri veya veliniz başvuru yapabiliyor. Evraklar önce ilçe müdürlüğüne onaylatılıyor, sonra sicil ve lisans servisinde işlemleri yapılıyor. Belirli bir şehirde yer alan oyuncuların lisansları başka bir şehirden de çıkarılabiliyor. Yani, doğum yeri ile lisans alınmak istenen yerin aynı olması şart değil. Esporcuların lisanslı sporcu sayılması ülkemizde profesyonelleşme adına umut verici olmakla birlikte, pratikte *LoL* oyuncuları dışındaki diğer oyunlarla ilgilenenlere yurtdışı turnuvalarına gidişte ve vize alımında kolaylık sağlaması adına da oldukça faydalı. **-Deniz**



ETKİNLİKLE PEYNİR GEMİSİ YÜRÜMEZ

Kişinin bir işte profesyonel olması, gelirini oradan temin etmesi ile açıklanabilir aslında. Ne zaman ki geçiminizi bir şeyi yaparak kazanmaya başlarsınız, o zaman amatörlükten profesyonelliğe adım atmışsınızdır. Profesyonel bir esporcu olmanın da başında karnını doyurabilmek gibi basit bir amaç yatar işte. Esporcuların şu anda üç büyük gelir seçeneği var aslında. Bunlardan ilki, turnuvalardan kazanılan ödüller. Bir diğeri, sponsor olarak alınan markalardan kazanılan paralar. Son olarak da kimi liglerin parçası olan, maaş ödemesi ve primler bulunmakta. Eğer esporcuysanız, kazancınızı bu yollarla elde edebilirsiniz temel olarak.

Peki birçok oyunseverin hayali olan bu iş, gerçekten de verimli mi? *Dota 2*, The International 2015'te 18 milyon dolarlık bir havuza sahipti. Sırasıyla birinciye 6,6, ikinciye 2,8, üçüncüye 2,2, dördüncüye 1,5 milyon dolar sağladı. Bu liste, 16. takımın aldığı 55 bin dolara kadar gidiyor. Bu değerler, göze ilk başta dolgun gelse de ilk altıya girmediyseniz milyon dolar bariyerinde ödül alma şansınız yok. Bir sene başarısız olursanız, takımınızın geleceği de tehlike altına giriyor.

Tabii bu, yılın en büyük turnuvası. Bunun dışında yıl boyunca onlarca farklı turnuva gerçekleşiyor. Ama bu turnuvalarda ödül havuzunda milyon dolarları görmek mümkün değil. Tabii ilk üçten sonra ödüller de kayda değer miktarda düşüyor.

Bunun alternatifi, az önce bahsettiğim gibi maaşlı liglerin varlığı. *League of Legends*, Türkiye'de de böyle bir lige sahip tek oyun. Uluslararası platformda ise en büyük parçayı oyuncu başına 3000 dolarlık maaşla *CS: GO*'da görüyoruz. Yine de tüm büyük takımların oyuncuları, dosyanın konusu olan tüm oyunlarda maaş alabiliyorlar. Sadece miktarlar ve primler, oyundan oyuna değişmekte.

Tüm bunların yanında dünyanın en çok kazanan oyuncularına bakınca, liste *Dota 2*'den geçilmiyor. Peter Dager, gayriresmi de olsa espor camiasının en çok kazanan oyuncusu konumunda. Ama şu da bir gerçek: Oyuncuların maaş bulması küresel durumda nadir, ayrıca büyük miktarda paralar sadece en iyinin en iyisine gidiyor. **-Sarp**

Oyuncu rakamlarına baktığımızda Hearthstone'da 75 milyon oyuncu olduğunu biliyoruz. HoTS içinse oyuncu sayısının 10 milyon sınırını zorladığı haberi gelmişti.



« Esporun diğer sporlara göre fazla iri kupaları bulunuyor. İlginç bir tespit olarak buraya iliştirelim bunu da.



YAPIMCI-OYUNCU-TURNUVA SAHİPLERİ ÜÇGENİNDE ESPOR

Günümüzde, free-to-play oyunların espor arenasını domine ettiği bir düzen var. Peki bu yeni ve değişken ama aynı zamanda sanki hiç değişmeyecekmiş gibi görünen düzende (*League of Legends* ve *Dota 2*'nin bir anda kapandığını düşünün. Olmaz demeyin, fişi çekilmeyecek f2p oyun yoktur) oyuncunun duruşu nedir? Bu soruyu cevaplamak için önce espor turnuvalarının durumuna bakmakta fayda var.

OYUN SAHİBİ TURNUVA SAHİBİ MİDİR?

Geldiğimiz noktada durum böyle görünüyor. Bu noktaya nasıl geldik derseniz, ilk olarak espor bağımsız bir kimlik kazanırken ortada turnuva organizatörleri (ESL, WCG, CEVO, vb.) ile oyun yapımcıları (Valve, Epic Games, Blizzard, vb.) arasında karşılıklı bir çıkar ilişkisi bulunuyordu. Henüz Twitch, YouTube ve Azubu gibi mecralar ve oyun yayınları gibi kavramlar hayatımızda olmadığı için çevrimdışı olarak bir alanda insanların bir araya geldiği ve sponsorlar yardımıyla ayakta kalmaya çalışan kısıtlı ödül havuzlarında yüzdüğümüz daha amatör bir yapı vardı. Artık espora yön veren oyunların %90'ı free-to-play modelinde ve her yayıncı firmada espor kadroları var. Sponsorlar, daha fazla oyuncuya ulaşmanın yegâne yolu olarak daha yapımcı odaklı anlaşmalar kovalıyor, yapımcılar ise turnuvaları tekeline alarak kendi oyunlarıyla ilgili daha fazla alanda söz sahibi olmak istiyorlar. Yapımcılar hâlâ sponsorlarla çalışıyor, evet. Valve, Blizzard, Wargaming ve Hi-Rez gibi yapımcılar hâlâ ESL, WCG gibi partnerler üzerinden espor içeriklerini sürdürüyor, doğru. Ancak Riot Games, esporu domine eden *League of Legends*'ın yayıncısı olarak 2015 yılı Dünya Finalleri'ne sponsor almayarak bu alanda daha farklı bir duruş sergilemeyi tercih edebiliyor. Bu noktada hangisi oyuncunun işine gelir diyorsanız, düzenli kontrat gelirini



hangi yapı taşıyorsa bence o oyuncu açısından daha iyi derim. Avrupa, Amerika ve Asya'da *SC2*, *Dota 2* ve *CS: GO* takımlarının oyuncuları kontratlı olarak düzenli gelir elde edebiliyor ancak Misak-ı Milli sınırları içinde durum henüz bu noktada değil ve *League of Legends* dışında kalan yapıda (ki Riot Games burada tüm masrafları üstlenmese o alanda da bir sürdürülebilirlik sunmak mümkün olmayacak) turnuva özelinde gelen başarı eksenli bir gelir kazanımı mevcut. Tabii ki "yapımcının koyduğu kurallara elimizi kolumuzu kaptırırsak, oyunculuğun esprisi nedir" diyebilirsiniz. "Bu bir iş" diye kontrata atılan imza ile yapımcının kendisine bağladığı oyuncu konumunda olmak daha mı iyidir noktasında işler karşıyor. Bu noktada oyuncuların hakkını savunacak ve yapımcı ile yeri geldiğinde hak pazarlığı yapabilecek federatif yapıların varlığına ihtiyaç duyuluyor.

FEDERASYON FIRSAT MI, TEHDİT Mİ?

Federasyondan ne beklediğimize göre değişen bir durumdan bahsediyoruz. Kore'de KesPa (Kore Espor Federasyonu) tüm oyunlarda takımlar ve firmalar arasında köprü görevi kurmakla birlikte, düzenli olarak etkinlik düzenleyen turnuva organizatörleri ile sponsorlar arasındaki ilişkilerin ve anlaşmaların niteliğine dair standartları da belirleyebiliyor. Yani aslında burada oyuncuları, sponsor ve yapımcı firma baskısından bağımsız bir şekilde gözeten bir yapı örneği pratikte de mevcut. Eğer böyle bir federasyon yapısından bahsediyor olursak oyuncu açısından çok daha iyi bir tercih olacaktır. Ancak bizim gibi gücü elinde bulunduranlara biat odaklı, herkesin pozisyonu eline geçirince kendi ürününü ve markasını kayırdığı bir gelenek ve "yetenekli ama davranış problemli" tamlaması dışına (belli örnekler hariç) çıkamayan bir oyuncu profilinin çevresinde böyle bir ekosistem kurulabilir mi... Ben iyimserim, zaman içinde olabilir. İdeal olanı düşündüğümüzde federasyon, profesyonelleşmenin gerektirdiği bir adım olarak, esporcuların kariyerini daha sürdürülebilir bir hale getirme fonksiyonu taşıyor. Elitist bir yaklaşım sunmak istemiyorum ancak (evet, Sarp ile yan yana oturuyorum), takım sahipleri ve koçlar nezdinde sponsorlar karşısında ezilmeyecek donanıma sahip, yetenekli oyuncuları da en azından bir nebze nizama sokacak yapıların sağlıklı çalışması, bağımsız federatif yapının çalışması açısından olmazsa olmaz gibi geliyor bana. **-Deniz**

RÖPORTAJ

ERTUĞ OKÇUOĞLU

(DARKPASSAGE'IN MENAJERİ)

Türkiye'deki espor tarihinin büyük bir kısmına farklı noktalardan şahit olmuş önemli bir kişiyle, **Ertuğ Okçuoğlu** ile küçük bir röportaj gerçekleştirdik. Onunla sadece Türkiye'deki değil, genel olarak epor algısına dair konuları derinlemesine konuştuk.

OGZ: Etkinlikler bağımsız kurumlar tarafından yapılırken artık oyun firmalarının tekeline kayıyor. Bu, oyuncu için hayır mı, şer mi?
Ertuğ: Bağımsız kurumlar turnuva yapmak istiyor da biri engel mi oluyor? Hayır, sanmıyorum. Etkinliklerin oyun firmalarının tekeline geçmesinin başlıca sebebinin bağımsız kurumların eskisi kadar faal olmaması olduğunu düşünüyorum.

Sadece etkinlik geliriyle bir esporcu, hayatını idame ettirebilir mi? Bunun alternatifi olarak, maaşlı esporcu fikri rekabeti, sporcu disiplini ve genel olarak camiayı nasıl etkiler?
Sadece etkinlik geliri ile imkânı yok. Esporculuğu bir iş gibi yapabilmesi ve hayatını idame ettirebilmesi için muhakkak ortada bir maaş olması gerekiyor. Oyuncular bunu bir eğlence ya da zaman geçirilecek bir hobi olarak görmek yerine hayatını idame ettirebileceği, kariyer yapabileceği ve ciddi bir kazanç sağlayacağı gerçek bir iş gibi görmesi halinde ülkemizde esporun çok daha iyi yerlere geleceğini düşünüyorum.

Esporun federasyon altında olması, takım sahibi ve oyuncuları nasıl etkiler?
Espor ya da dijital oyunlar için bağımsız bir federasyon olması şart. Hem takımlar hem de oyuncular için önemli olduğunu düşünüyorum. Zaman zaman hem bizim hem de oyuncuların oyun firmaları ile yaşadığı problemlerin çözümünde tarafsız yer alabilir ve karar verebilirler. Böylece bizler de haklı olduğumuz halde boyun eğmek zorunda kalmayız.

Bir takıma kaydolmak oyuncuyu nasıl değiştirir? Tek oyuna odaklanmak kısıtlayıcı mıdır, yoksa gelişimi hızlandırır mı?
Aynı anda birden fazla oyunu oynamak gelişimi



yavaşlatır. Profesyonel bir oyuncunun zaman geçirmek veya eğlenmek dışında farklı oyunlar oynamaması gerektiğini düşünüyorum. Her oyun hem mekanik hem de oyun zekâsı olarak farklı özellikleri barındırıyor. Hepsine birden uyum sağlamak çok zor ve ciddi vakit harcanması gereken bir süreç. Bununla uğraşmaktansa tek bir oyuna odaklanmak ve onun üzerinde zaman harcamak gelişimi hızlandırır.

Esporun emeklilik yaşı çok erken. Sonrasında, espor camiası içinde bir kariyer imkânı var mı peki?
Esasında bizim tahmin ettiğimize göre (25-26 gibi) çok erken değil, tercih meselesi. Bazı ülkelerde 30 yaşına kadar farklı oyunlarda devam eden oyuncular oluyor. Kariyer açısındansa geçtiğimiz senelere göre bugün çok daha fazla imkân olduğunu görüyoruz. Bugün ülkemizde hem yerel hem de uluslararası birçok oyun firmasının ofisi bulunuyor. Aynı zamanda takımlar her geçen gün profesyonelleşiyor ve istihdam ihtiyacı duyuyor. İşini iyi yapan ve güzel bir kariyere sahip olan bir oyuncu eğer emeklilik zamanı geldiğinde bu sektörün içinde devam etmek isterse kesinlikle iş bulabileceğini düşünüyorum.

Takımlarınız içinde LoL dışında lisanslı oyuncu var mı? Lisansın oyuna ve takımlara olan katkıları nelerdir?
Lisans esasında sadece LoL oyuncuları için değil dijital her türlü oyun için alınabiliyor. Sadece League of Legends Şampiyonluk Ligi'nde oynayabilmek için bir lisans sahibi olma zorunluluğu var. Şu an için bireysel olarak pek faydası olmasa da sektörün gelişimini ve kayıtlı oyuncu sayısını devlete ve potansiyel sponsor firmalara göstermek için güzel bir fırsat.

Uluslararası arena ile Türkiye'deki espor koşullarını kıyaslarsan, gelişime dair vereceğin öneriler nelerdir?
Bu konuda senelerdir verdiğimiz önerilerin hiçbir şekilde kaale alınıp yürürlüğe girmediğini gören bir insan olarak artık bu sektöre bir öneri vermiyorum :)

Eskiden espor gelişmiyor denince cevap bağlantı hızlarıydı. Şu anda bu hâlâ bir problem mi, yoksa yeni dertlerimiz mi var? Son olarak, espor camiası olarak ne kadar yol katettik?
Bağlantı hızımız her ne kadar mükemmel durumda olmasa da geçtiğimiz senelerde epey yol kat ettik. Şu anda bu konuda biraz daha rahat durumdayız. Hem yabancı takımlarla antremanlar yapabiliyor hem de uluslararası çevrimiçi turnuvalara daha rahat katılabiliyoruz.

Biz ne kadar yol kat edersek edelim maalesef yetişmek istediğimiz bölgelerle aramızdaki fark her geçen gün açılmaya devam ediyor. Bugün ülkemiz içerisinde önemli ve ciddi bir gelişme kaydettiğimiz su götürmez bir gerçek ama bir gün diğer bölgelere yetişebilir miyiz? Hiç sanmıyorum...

LİSANS, KAYITLI OYUNCU SAYISINI DEVLETE VE POTANSİYEL SPONSOR FİRMALARA GÖSTERMEK İÇİN GÜZEL BİR FIRSAT.







Esporun yayın tarafı da en az oyunları kadar karmaşık ve özenle yaklaşılması gereken bir iş.





Beşiktaş Espor Kulübü, dünyada espor tarafında bir ilki temsil ediyor.

ESPOR TOPLULUĞU: NE NEREDEN İZLENİR?

Espor ekosisteminde internet üzerinden yayınlar önemli bir yer tutuyor. Bunun birçok farklı sebebi var tabii ki. Ancak en önemli nokta esporu diğer spor dallarından ayıran yayınların "münhasırlığı" dediğimiz konu. Açıklamak gerekirse, konu futbol olduğunda lig maçlarının yayın hakları bir kuruluş tarafından satın alınır ve maçlar sadece o kanalda yayınlanır. Esporda böyle bir düzen yok. Eğer yayıncı firma istiyorsa prodüksiyonu kendi bünyesinde toplar ve yayınlar farklı kanallardan aynı yayın verilerek yapılır. Bu yüzden internet uzun bir süre daha bu alanda ana mecra olmaya devam edecek. Peki bu toplulukları ve yayınları nereden takip edeceğiz?

Dünyada ve ülkemizde en çok takip edilen mecralar Twitch, YouTube ve Azubu şeklinde. *League of Legends* özelinde baktığımızda Riot Games'in Türkiye ofisi bulunduğu için resmi yayın kanalı olan tek espor oyunu konumunda. Diğer oyunlarda ise işleyiş daha farklı.

LEAGUE OF LEGENDS: Yayınlarında Twitch, YouTube ve Azubu'yu kullanıyor. Her bir mecrada Riot Games, farklı bölgeler için ayrı kanallar açıyor. Yani Avrupa maçları EU LCS kanalından, Kuzey Amerika maçları NA LCS kanalından, Türkiye maçları da Türkçe yayın yapan Türkiye kanalından takip edilebiliyor. Söz konusu *LoL* olduğunda, küresel arenada yüzlerini görmeye alıştığımız birçok yorumcu ismi sayabiliriz. Ancak Krepo, Sjokz, Deficio ve Montecristo'yu (gerçek anlamda troll lordu) farklı bir yere koyabiliriz. Tabii ülkemizde her spordan anlayan güzel insan Kaan Kural'ı da unutmamak lazım.

DOTA 2: *Dota 2*'de işler *LoL*'deki kadar sistematik ve merkezi ilerlemiyor. Valve, Riot Games'in aksine bütün yayın işlerini ESL gibi partnerlerle yürüttüğü için, yayınların takip edileceği kanallar bölgedeki anlaşmalı kurumun yayın kanalları üzerinden ilerliyor. *Dota 2* nispeten kendi içinde birbirine kenetlenmiş bir topluluk görüntüsü çizmekte. O yüzden bu alemin maçlarına yön veren isimleri spesifik bir hale getirmek nispeten daha zor oluyor ama Redeye ve TobiWan'ın sunumuyla The International maçlarını izlemek inanılmaz keyifliydi.

COUNTER-STRIKE GO: *Counter-Strike*'ta da açıkçası *Dota 2*'den farklı bir durum yok. Turnuvalar söz konusu olduğunda ESL üzerinden ilerleyen bir organizasyon var. Dreamhack ve Intel Extreme Masters gibi birbirinden bağımsız seriler, ESL ve anlaşmalı diğer yayın kanalları üzerinden maçları takipçilerle buluşturuyor. Bu yüzden Valve, oyunlarında *LoL*'de olduğu gibi resmi kanallar üzerinden değil, anlaşmalı firmaların kanalları üzerinden yayınlıyor. ESL yayınlarına can katan isimler olarak Chobra, Pansy (Sjkoz'un *CS: GO* şubesi) ve Moses'ı sayabiliriz.

SMITE: *Smite*, esporun büyükleri arasında ilginç bir yere sahip. Bağımsız bir firmanın oyunu olarak istikrarlı bir şekilde kitlesini ve ödül havuzunu büyütmeye devam ediyor. *Smite* turnuvalarındaki işleyiş Riot Games'e benzer bir şekilde ilerliyor. Ancak bölgesel turnuvalarda ise ESL gibi firmalarla devam eden anlaşmaları da yok değil. Ocak ayında gerçekleştirilen 2016 yılı Dünya Şampiyonası'nı, Xbox One ve Redbull sponsorluğunda düzenleyen *Smite*'ın ana yorumcu kadrosu da Hi-Rez bünyesinde yer alıyor. goldenboyFTW, HiRezAdanas, nV_Incon ve Titan_Ataraxia, yorumları ile Dünya Şampiyonasına renk katan isimler oldular. Tabii kendi çapında efsane olan sunucu HiRezBart'ı da ayrı bir yere koymak gerekiyor. Keza kendisi *Smite* kitlesinde en çok takip edilen yorumcu konumunda.

Gerek bu yukarıda saydığımız oyunlar olsun, gerek de *Hearthstone*, *Heroes of the Storm*, *StarCraft II* gibi esporda adı geçen oyunlar olsun, birçok bağımsız yayıncıyı kendi bünyesinde toparlayabiliyor. Profesyonel olarak oyunculukla ilgilenenler ek gelir kapısı olarak yayınları gördüğü için, kendi kanallarından sponsorlarıyla birlikte yayınlar yapıyorlar ki, bu alanda toplam erişilen izleyici sayısı, resmi kanallardaki maçların izlenme sayısından katbekat daha yüksek. **-Deniz**

TÜRKİYE'DEKİ TAKIMLAR

DarkPassage
★ League of Legends (2 takım)
CS: GO
FIFA
Hearthstone

HWA
★ League of Legends
CS: GO
StarCraft II
Hearthstone
FIFA

Team Turquality
★ League of Legends

WMTF
League of Legends
CS: GO
Hearthstone
★ Dota 2

Space Soldiers
★ CS:GO

BPI Gaming
★ League of Legends
Dota 2

Atlas Espor Takımı
★ CS: GO
FIFA 16
League of Legends

Zone E-Sports
League of Legends
Dota 2
★ Hearthstone

Deathtrap
★ CS: GO

Crew e-Sports
★ League of Legends
CS: GO

FMF Esports
★ League of Legends

ANT Gaming
★ Hearthstone
League of Legends
CS: GO

Beşiktaş E-Spor
★ League of Legends



inceleme

Bilen Adam

TERSİNE #GAMERGATE

Konuyu bilenler "Oha, yıl olmuş 2016, hâlâ mı Gamergate muhabbeti?" diyebilir. Ancak ülkemizin başındaki haftalık dert oranı, Batı ülkelerinin son elli yılda yaşadıklarının toplamından fazlaca olduğu için, geçen iki yılda oyun sektörünün kalbini sarsan bu konudan çoğunuzun haberdar olmadığını düşünüyorum.

Kısaca; bir oyun yapımcısı kadının (Zoe Quinn) oyunu hakkında (Depression Quest) olumlu haber ve içerikler ürettirmek için bir site editörüyle (Nathan Grayson) ilişkisini kullandığını konu alarak başlayan bir mevzu bu. #Gamergate hashtag'i altında toplanan insanlar, oyun gazeteciliğinin temizlenmesini, bu tür ilişkilerin güven zincirini sarstığını, oyun inceleme ve içeriklerinin mümkün mertebe "oyunlarla ilgili" kalmasını istiyorlardı. Gamergate karşıtı olanlar ise, oyun sektöründe kadınlara karşı negatif bir ayrımcılık olduğunu, oyun oynayan insanların bu konunun artık kısıtlı bir kitlenin hükmünden çıktığı ve hayatın her parçasıyla içiçe olduğu için ilerlemesi ve gelişmesi gerektiğini söylüyorlardı.

Özüne baktığınızda tartışmanın iki tarafı da haklı iken, internete düşen her konuda olduğu gibi bu olayın da süratle b.ku çıktı: 4chan ve forumlarda gruplaşan #Gamergate destekçileri, oyun sektöründe çalışan ve sesi çıkan kadınlara tecavüz, ölüm tehditleri göndermeye başladı. Bir süre sonra da #Gamergate hareketini insan gibi destekleyenlere de aynı davranışlar Anti-Gamergate hareketi tarafından gösterilmeye başlandı.

Sektörün genel havası, #Gamergate'in karşısında; çünkü Anita Sarkassian, Zoe Quinn ve Brianna Wu gibi kadınlara yapılan ölüm tehditlerinin haddi hesabı yok. Evlerinden kaçmak, bomba tehditleri yüzünden organizasyonlarını iptal etmek zorunda kaldılar. Ve tabii ki bu konu batıda ana akım medyanın da gündemine geldi. Aklı başında olan hiç kimse #Gamergate'i destekliyorum demez, diyemez.

Ama hareketin başlangıcındaki "oyun editörlüğü temizlensin ve oyunlarla ilgilensin... çoğu 18 yaş altı genç insanlardan oluşan oyuncu topluluğuna 'artık büyüyün' demek saçmadır... tüm oyuncuları 'sakallı, şişko, büyümemiş ergenler' olarak yaftalamayın..." gibi geçerli argümanları da içinde bulunduran bu harekete destek verdiğini söyleyen bir editör, hayalini kurduğu ve ihtiyacı olan bir işten bir hafta içinde kovulunca, tepesinin tası attı.

Mark Ankucic adındaki Avustralyalı editör, "Final Fantasy VII remake'ini anti-seksist yapabilecek misiniz?" konulu saçma sapan savlarla dolu, (kasıtlı olarak) yanlış bilgilerin üstüne kurulu bir makale yazdı. Tabii ki Sandy Beaches adlı sahte bir isim altında. Daha önceki yazılarını yayınlatamazken, bu makalesine hemen The Mary Sue isimli feminist bir site tarafından talep geldi. Ve söylediğine göre 30 dakikada kaleme aldığı bu makale, daha önce yazdığı her şeyden onlarca kat daha fazla destek gördü, paylaşıldı. Hemen bir ikinci makale kaleme alıp "Warhammer'ın nasıl da seksist" olduğu konulu bir yazıyı yine aynı siteye gönderdi. Bir ay içinde o makale de aynı şekilde ilgi odağı oldu.

Geçen haftalarda gerçek kimliğini açıklayan Mark, sektörün belli konularda duyarlılık kasarmış gibi görünürken, bir yandan da "tık tuzağı" içeriklere nasıl da göz yumduğunu göstermiş oldu. Bu yazının en başında dediğim gibi, kadın cinayetleriyle meşhur bizim memleket için ikincil bir konuymuş gibi görünebilir; ancak cinsel ayrımcılığın her türüne sonuna kadar karşıyız. Ama bu konu hakkındaki düşüncesini özgürce ve usturuplu bir şekilde dile getiren bir editörün işten çıkarılmasına da karşıyız. Bu nedenle, ellerin dert görmesin Mark / Sandy.

İlgili makalelere bakmak isterseniz:
http://tinyurl.com/hq5zydt
http://tinyurl.com/hqcd5oc

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Assassin's Creed Chronicles: India	6	63
Batman Arkham Knight: Season Pass	5	-
Big Pharma	7	72
Darkest Dungeon	9	84
Dragon's Dogma	8	81
Pony Island	6	87
Resident Evil Zero HD Remaster	7	66
That Dragon, Cancer	6	77
World of Tanks	8+	79
Xenoblade Chronicles X	8+	84

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



	SAYFA
Agatha Christie: The ABC Murders	72
American Truck Simulator	58
Assassin's Creed Russia	69
Between Me and the Night	67
Far Cry Primal	52
Firewatch	50
Gravity Rush Remastered	56
Homeworld Deserts of Kharak	60
Layers of Fear	57
LEGO Marvel's Avengers	43
Naruto Shippuden Ultimate Storm 4	70
Pillars of Eternity - The Whitemarch	76
Punch Club	68
Rise of the Tomb Raider	36
Shadow Complex	42
Shooting Stars	74
Street Fighter V	44
Superhot	48
The Witness	40
Unravel	66
XCOM 2	62

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

- **10** Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.
- **9** Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.
- **8** Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.
- **7** İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.
- **6** Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.
- **5** Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
- **4** Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
- **3** Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
- **2** Berbat bir oyun.
- **1** Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

7 YILDA MOBİL İŞLETİM SİSTEMLERİ

WhatsApp'ın Android, iOS ve Windows kullanan mobil cihazlar haricindeki telefonlar için desteği 2016'nın sonunda keseceğini duymuşsunuzdur. Her ne kadar acı olsa da, akıllı telefonlar çıktığından beri dünya çok değişti.

"Çok uzun zaman değil ya!" dediğimiz 2009'u hatırlıyor musunuz? O zaman hangi mobil işletim sistemleri kullanılıyordu acaba?

İnanması güç ama durum şöyleydi:

- **Nokia Symbian + Blackberry: %75**
- **Google Android + iOS: %25**

Bugün ise durum şu şekilde

- **Google Android + iOS + Windows: %99,5**
- **Nokia Symbian + Blackberry: %0,5**

Bakalım bundan yedi yıl sonra ne durumda olacağız. "Tabii ki Android ve iOS!" demeyin, yedi sene bir ömür bu sektörde.



LARA CROFT: SABAHLARI GÜÇ UYANIYOR

-ALİ SEZGİN

90'lar ve sonrası video oyunları söz konusu olduğunda Lara Croft ismi kadar markalaşmış çok az karakter vardır. Lara Croft günümüzde eleştirildiği üzere, ilk dönemlerinde içi boş bir kadın fiziğinden ibaret olsa da, oyun sektörü gelişip bunun bir sanat olduğu anlaşıldıkça yapımcılar da karakteri doldurmaya başladılar. Aile servetini yiyen maceracı ve zengin bir kadın olmanın ötesinde artık yaşayan, hareketlerinin sonuçlarına katlanan güçlü ve bağımsız bir birey var karşımızda. Yenilenen *Tomb Raider* serisi ilk oyunda bunun mihenk taşlarını atmıştı. Lara türlü zorluklara göğüs gerip, çok az kişinin hayatta kalabileceği şartlarda kendini kanıtlayıp ne istediğini bilir hale geliyordu. *Rise of the Tomb Raider* ise adının el vereceği üzere bir başarı öyküsü olmak üzere yola çıkmış. Lara'nın içinde kaldığı bir senaryoda değil, bilinçli ve istekli bir şekilde atladığı ilk macerayı görüyoruz. Elbette bu işin içinde istek olması, maceranın kolay olacağı anlamına gelmiyor.

Crystal Dynamics'in *Tomb Raider*'ı baştan başlatırken verdiği en doğru karar, Lara Croft kimliğini de elden geçirmek oldu. Şimdiye kadar hepimiz Lara Croft'u tanıdığımızı düşünsek de karar ve hareketlerinin ardındaki nedenleri bilmiyorduk. Rahat mı batmıştı da Lara onca paralı askerin, dinozorun, T-Rex'in arasına dalmıştı? *Rise of the Tomb Raider*, bu soruyu yanıtlamak üzere kurulmuş bir oyun. Yıllarca gölgesinde yaşadığı arkeolog babasının izinden gitmeye çalışan Lara, bu oyunda onun yarım bıraktığı son macerasının izlerini takip ediyor. İncelemelerde oyunun öyküsünden fazla bahsedip keyfini kaçırmayı pek sevmiyorum biliyorsunuz. Yine de işin içinde kayıp bir halkın, hiç duyulmamış bir peygamberin ve illuminati benzeri gizli örgütlerin olduğunu söylersem kafanızda az biraz bir şeyler canlanacaktır. Klasik olarak bir iyi kötü savaşı söz konusu ve zavallı Lara'cığım yine olaylara ortadan dalıp bir sonuç yaratmaya çalışıyor.

ARKANDA AYI VAR!

Eski oyunda en büyük sıkıntılarımdan biri, Lara'nın oyuna çok sütten çıkmış ak kaşık modunda başlamasıydı. Şahsen ben güçsüz, savunmasız karakterleri sevmiyorum. Bilgisayar oyunları oynamamızın sebebi biraz da daha bağımsız, daha kendinden emin karakterlerin yerine geçebilmek değil midir zaten? Burada Lara eskisine oranla "Aman tanrım ok yapmayı keşfettim!" ruhaniyetinden çıkıp biraz daha şu televizyonlarda gördü-

Tür: Aksiyon
Yapım: Crystal Dynamics / Aral
Dağıtım: Square-Enix
Kutulu Fiyatı: 180 TL (PC), 260 TL (Xbox One)
Dijital İndirme: 89 TL (Steam)
Yaş Sınırı: 18
Dahası İçin: store.steampowered.com/app/391220

GRAFİKLER VE ATMOSFER BU YILA DAMGA VURABİLİR

HANGİ PLATFORM? XBOX ONE VS PC

Böyle kıyaslamalarda elinizde güçlü bir PC olması durumunda cevabım her zaman PC olacaktır. Piyasadaki en iyi ekran kartlarını kullanan bilgisayarımda bile özellikle açık alanlarda Rise of the Tomb Raider biraz performans sorun yaşatıyor. Arada yaşanan takılmalar ve yeni bölgelere geçerken oluşan yavaşlamaları saymıyorum bile. Zaten oyunun kendisinde de öyle inanılmaz nişan kabiliyeti isteyen, oyuncuyu zorlayacak çok hassas noktalar yok. Açıkçası Rise of the Tomb Raider'ı televizyon ekranında koltuğuma uzanmış halde oynarken çok ama çok daha fazla keyif aldım.



ğümüz böcek yiyen, bitki kökü tüketip hayatta kalan cengâver ruh haline girmiş. Yine oyunun başlarında bütün ekipmanı kaybetme durumu var ama diz boyu kar görünce depresyona girmiyoruz en azından.

Oyunun kendisi ise önceki oyundaki *Tomb Raider* mantalitesini aynen koruyor. Metroidvania dediğimiz açık haritalar oyunda mevcut, ancak en başından sonuna kadar oyunun belirli noktalarında açılacak ekipmanlarla ulaşılabilecek mağaralar, zindanlar ve benzeri platform öğeleri oyunda mevcut. Örneğin, mağara adamı atalarımızın milyonlarca yıl önce bulduğu oka ip bağlayıp köprü yapma olayını bir noktada keşfediyor ve oyunun hemen başlarındaki mağaraları açıp oradaki içeriği yağmalayabiliyor. Anlayacağınız oyunda bolca açılabilir teknoloji ve bu ekipmanların açabildiği bolca kapı var. Bu noktada *Tomb Raider*'ın gelgitlerle dolu bir oyun olduğunu söylemek yalan olmaz. Oyundaki içeriğin bir kısmını da dil bariyeri kısıtlıyor. Örneğin bulduğunuz devasa bir yazıtı Moğolca bilmediğiniz için okuyamıyorsunuz. Bu durumda Lara oyun boyunca bulduğu daha basit Moğol metinlerini okuyup dili öğreniyor ve yeterince seviyeye ulaşınca geri dönüp o metni okuyabiliyor. Bunun ödülü metnin içeriğine göre hiç bilinmeyen bir zindan da olabiliyor, gizli hazinelerin yeri de. Bu arada bu gidip gelme olayı o kadar da zor değil. Oyun boyunca kurulu kamplara ulaşan Lara, daha önce bulduğu kamplar arasında hızlıca "ışınlanabiliyor".

Rise of the Tomb Raider'ın ortam çeşitliliği bende biraz hayal kırıklığı yaratsa da tek bir açık dünya mantığı yüzünden fazla bölge içermemesini anlayabiliyorum. Baştaki eğitim maiyetindeki Suriye bölümünü saymazsak, oyunun tamamı Sibirya'da geçiyor. Karlı dağlar, soğuk taşlar topraklar derken, mekân farklılığını eski Sovyet yapıları, askeri üsler ve Sibirya'nın doğal güzellikleri arasında dengelemişler ki bu da fena olmamış. İlk *Tomb Raider*'daki sıkıntılarımdan biri de oyunun fazla hızlı başlamasıydı. Lara'nın mağaradan çıktığı anda diğer kurtulan insanları bulup harabeleri incelemeye başlaması ne bileyim biraz çiğ kalmıştı. Burada Lara dost ya da düşman insan görmeden biraz daha uzun süre yalnız başına zaman geçiriyor. Bu da karakterin "macerayı seven kadın" imajından sıyrılmasına fazlasıyla yardımcı olmuş.

İlk oyunla ilgili önemli sıkıntılarımdan biri de (ne çok sıkıntım varmış, ben de yeni fark ediyorum), hayatta kalmaya çalışan masum bir kadın olan Lara'nın oyunun sonlarına doğru bir ölüm makinesine dönüşüyor olmasıydı. *Tomb Raider* benim için keşfetmektir. Değişik harabeleri görmek, arada doğal hayatı baltalayıp kurt, kuzu, ayı ve yeri geldiğinde dinozor gibi hayvanları haklamaktır benim gözümde. Bu oyunda hâlâ Lara'nın öldürmesi gereken çok sayıda düşman var ama oyunun odağı keşfedip, bulmaca çözmeye kaymış gibi duruyor. Özellikle ana öykünün ilerlediği görevler dışında açık dünyanın kendisinde fazla çatışma yok. Daha önemlisi çoğunluğu küçük fizik numaralarına dayalı bulmacalar da oyuna ayrı bir tat katmış.

TARİHİ ESERLERİ YOK EDEN ÇILGIN KADIN

Tomb Raider'ın güzelliklerinden biri de oyunu nasıl oynamaya karar vereceğinize Lara'nın ilgili yeteneklerini geliştirerek kendimizin karar veriyor oluşumuz. Avcı, Hayatta kalma ve Savaşçı olarak dilimize çevirebileceğim üzere üç farklı yetenek grubu var. Avcı gizlilik, Savaşçı işe dişe diş, göze göz mücadele üzerine kurulu yeteneklere ev sahipliği yapıyor. Ben 10 saat saklanıp beklemekle uğraşamam, daldan dala atlayamam diyorsanız doğrudan savaşçı yeteneklerini alıp önünüze geleni haklayabilirsiniz. Doğal olarak gizlilik içinde düşmanları haklamanın daha iyi puanları var ama iki seçim arasında yanlış seçenek var diyemeyeceğim. Bende hayal kırıklığı yaratan olaylardan biri de çatışmaların kolaylığı oldu aslında. Oyun bu noktada çok fazla elinizden tutuyor. Yani nasıl gizlilikle çözülebilecek alanlarda Lara'yı görünmez yapan çalılar varsa, burada da çok fazla "patlayan kırmızı varil" var. İlla varil olması da gerekmiyor; şamdanlar, vahşi hayvanlar derken hemen hemen bütün düşmanları tek tuşla öldürmenin yolları var. Getirilen bir diğer özellikle de çevrede bulunan şişe, teneke benzeri araçları kullanarak patlayıcılar



Bu bir The Revenant göndermesi mi? Tabii ki hayır. Lara bu ayıcıklarla yıllardır oynuyor.



Kurşunları düşmanlardan çok çevrede bulunan patlayıcılara harcamak çoğu zaman daha etkili oluyor.

NEDEN YAPIYORLAR: KONSOLA ÖZEL OYUNLAR

Bildiğiniz üzere Rise of the Tomb Raider öncelikle Xbox'lara, sonrasında ise PC'ye çıktı. PS4 içinse bayağı beklemek gerekiyor. Oyun yapımcılarının oyunlarını bütün platformlara çıkarma şansı varken, neden tek bir platformla sınırlayarak kendilerine zarar verdiklerini merak ediyor olabilirsiniz. Sizler için açıklayalım sebebi; elbette ki para. Xbox One'a özel oyunların kütüphanesini büyütmek isteyen Microsoft, Square Enix ile özel anlaşmalar imzalayarak hem konsolunu güçlendirmiş oluyor hem de kendi bünyesinde yeni bir oyun üretme masrafına girmemiş oluyor. Bu oyun için yapılan anlaşma şartlarından haberdar değiliz, ancak istenen satış rakamlarına ulaşılmaması durumunda Microsoft'un varsayılan bir rakam üzerinden firmanın zararını karşılaması da oldukça olası. Rise of the Tomb Raider Xbox içini Fallout 4 ile aynı günde çıkmış ve doğal olarak satış beklentilerini karşılayamamıştı. Oyunun PC'ye bu kadar çabuk çıkmasının nedeni yine anlaşma şartlarında olan satış rakamlarına bağlı maddeler olabilir.



yapmak ki, bunların dengesi pek tutturulamamış. Elinizde sadece ok bile olsa bu patlayıcılarla bölümleri geçmek fazlasıyla kolay oluyor. Bir diğer olay da mantarlarla yapılan zehirli okların fazla güçlü ve yaygın olmasından kaynaklanıyor. Mesela odanın başında dört kişi görüyorsunuz. Oku attığınız anda tamamı ölüveriyor. Oyunda hiçbir silah veya araç bu ok kadar etkili değil ve bunu yapmak için gerekli mantarlar resmen oyunun her yerinde var. Yani zor bulunan, kaynağı kısıtlı bir silahtan da bahsetmiyoruz. Dilerseniz bunu kullanmazsınız elbette ama elinin altında bunu olduğunu bilmek ister istemez oyunu biraz kolaylaştırıyor.

Şahsen oyunu aylar önce Xbox One'da bitirmiştim ve orada olabildiğince saklanıp avımı bekleyip oynamıştım. PC sürümünde ise biraz daha bam güm gittim ki, zaten oyunun hemen başlarında zehirli oku alınca oyuncuyu zorlayacak fazla bir element kalmıyor geriye. Bulmacaları da önceden çözdüğüm için oyunda ciddi anlamda vakit kaybettiğim fazla bir element olmadı benim için. *Rise of the Tomb Raider*'da bütün gizleri, mağaraları açmak uzun sürüyor. Bütün içeriği açtıktan sonraysa oyunu tekrar oynamak için fazla neden bulamayacaksınız. Bu manada elimizdeki oyunu izlerken çok seveceğiniz ancak ikinci kere gitmek istemeyeceğiniz bir sinema filmi gibi düşünebilirsiniz.

Oyun içerik olarak da hiç fena sayılmaz. Keşfedilecek çok yer var dediğim üzere. Dahası oyunda işlenen, öykü de fena değil. Tarih boyunca Lara'nın araştırdığı Peygamber ve çakma illmunati grubu Trinity arasında dönen bir güç savaşı var. Oyunda bunu doğrudan karakterlerden veya ara sahnelerden değil de sağda solda topladığımız yazıtlardan ve benzeri eşyalardan öğreniyoruz. Bunlar bazen yapmak zorunda kaldıkları göç ile ilgili uzun bir monolog, bazense o bölgede tarıma geçildiğini belli eden küçük bir alet olabiliyor. Bu arada adı geçen Peygamber, öyküye göre Bizans kökenli olduğu için oyunda ciddi bir Bizans yapılaşması söz konusu. Örneğin çeşitli bonuslar zorluk zindanlarından birinde Ayasofya'nın kilise hali neredeyse birebir olarak var. Zaten Crystal Dynamics ekibi de sanat tarzını belirlerken İstanbul'da bol bol araştırma yapmışlar. Sizin de biraz İstanbul bilginiz varsa veya zamanında Bizans harabesi gördüyseniz oldukça tanıdık şekillerle karşılaşıyor olacaksınız.

Oyunda başarılı bulduğum ve *Tomb Raider* ismini hak ettiğini düşündüğüm çok fazla element var ama beni en çok zorluk zindanları eğlendirdi. Bu zindanlar genel olarak oyunun en eğlenceli bulmacalarını barındıran ve doğrudan oyunun kendisine etki etmese de çeşitli bonuslar sunan yapılardan oluşuyorlar. Örneğin mağaranın birinde dikine yatmış bir Bizans gemisi veya metrelerce derine inen antik mezarlar bulmak mümkün. *Tomb Raider*'a o heyecan katan keşfetme hissi de en çok burada ortaya çıkıyor. Oyunda ne zaman bir zorluk zindanı görsem, "Ahanda macera!" modunda



Lara ömrünün baharında başına geleceklerden habersiz.







OYUNUN PEK ÇOK EKSİĞİ VAR AMA ÇEVRE GRAFİKLERİ BUNLARDAN BİRİ DEĞİL



Gizlilik önemli ama düşmanınızın dibine girmeye uğraşmayın. Kimsenin görmediği yerlerde yapılan kafadan isabetli bir vuruş da yeterli oluyor.

işi gücü bırakıp giriyordum anında.

HAYVAN DÜŞMANI LARA

Şimdiye kadar duyduklarınız içinizi açtıysa, biraz da kalbinizi ve beklentilerinizi karartmanın zamanı gelmiş demektir. *Rise of the Tomb Raider*'da ilk oyunda olup da burada olmayan çok önemli bir eksik var. Çoklu oyuncu modu yok! Oyunu Xbox One'da oynarken bir noktada acaba ben mi bulamadım diye uzun uzun düşündüm ama gerçekten de yokmuş. İnternete baktığımda "zaten oynanmıyordu" tarzında bir açıklama gelmiş ama 60 dolarlık bir oyun alıyorsam, serinin önceki oyunlarına özellik eklenmesini isterim. Zaten beklediğim özelliklerin çıkarılmasını değil. Çoklu oyuncu modu oynanmıyorsa bütçede yer açılıyor ne güzel diyerek modu çıkarmak yerine, onu çalışır ve eğlenceli hale getirmek de yapımcının görevi olmalı bana göre.

Ubisoft son dönemde bunu çok yapıyor ama Square-Enix de oyunun PC sürümünde de ciddi bir para tuzağı eklemiş. Normalde oyunda oyun içi para, marketten alınabilen kostüm ve silah gibi eşyalar oyun içinde kart paketleri alınarak temin edilebiliyor. Bu paketler ucuz da değil. Assassin's Creed gibi almazsan oyunda takılırsın mantalitesinde içerikler yok elbette ama tek kişilik 60 dolar verdiğim bir oyunda bana hâlâ bir şeyler satmaya çalışılmasını hoş karşılamıyorum. Hatta tek başına sırf bu sebeple oyunun notunu da düşürmemezlik etmeyeceğim. Bu kartlar oyunun haricinde bulunan puan bazlı Score Attack veya bölge savunmaya dayalı Remnant Expedition modunda kullanılıyor. Kartlar olmadan veya kartları ücretli yapmadan da oyun gayet oynanabilirdi. Ki bu iki modun da ciddi anlamda yeniden oynanabilirliği veya eğlenceli yanları yok. Oyunun Xbox One sürümünde bu modları oynarken, izleyicilerin oyunun içeriğine müdahale etme imkânı da vardı. Örneğin oylamaya göre düşmanlar bir anda koca kafalı olabiliyor veya alakasız 4-5 kurt ortaya çıkıp Lara'ya saldırabiliyorlardı. PC sürümünde bu özelliği bulamadım. Oysaki Xbox One'da oyunu yayınlamayı eğlenceli kılan özelliklerden biri de buydu benim gözümde. Oyununun normal modu da Steam üzerinden oyuncuları topladıkları puanlar üzerinden yarıştırsa da, bunların neye göre verildiği tam olarak anlatılmaması sorunu var. Bu yolla işi karmaşıklaştırmaktan öteye geçemiyorsunuz ne yazık ki.

Genele bakarsak, *Rise of the Tomb Raider* önceki oyunun kaldığı yerden doğru yönde atılmış yeterince büyük bir adım gibi duruyor. İlk oyun, piyasada benzer tema ve oynanış elementlerine sahip *Uncharted* oyunlarıyla kıyaslanmıştı. *Rise of the Tomb Raider* ise sunduğu daha geniş alanlar, keşfedilmeyi bekleyen daha fazla bölgesi ve çizgisellikten çıkmaya çalışan oynanışıyla biraz daha kimlik sahibi bir oyuna dönüşmüş. Kaybolan çok oyunculu modu başta olmak üzere kesinlikle daha fazla gelişebileceği noktalar var elbette. Öyle ya da böyle, Lara Croft markası belki de hiç olmadığı kadar güçlü ve kendinden emin bir şekilde yola çıkıyor. Kalite eğrisini bu şekilde yükseltmeye devam ederse gelecekteki *TR* oyunlarının fazlasıyla aklımızı alacağından şüpheniz olmasın.

+

- Gezecek görecek bolca mağara
- İlginç silahlar
- Çevre kullanımı geliştirilmiş

−

- Çok oyunculu içerik kayıp
- Senaryo fazlasıyla sıkıcı
- GTX980'i bile zorlayan performans sorunları

8+

SON KARAR

Tomb Raider yeni nesle ait bir marka olma yönünde emin adımlarla ilerliyor



Bu resimde, bulmaca çözmekten bitap düşmüş bir editör görüyorsunuz.



Tür: Bulmaca **Yapım ve Dağıtım:** Thekla, Inc. **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 60TL (Steam), 110TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** the-witness.net

THE WITNESS

DÜNYAYI ANLAMAK -EREN OKKA

Braid'i hatırlıyor musunuz? Jonathan Blow'un neredeyse tek başına geliştirdiği, bağımsız oyunların yükselişinde anahtar rolü üstlenen o oyun, huzurumuza çıkalı neredeyse sekiz yıl oluyor. *The Witness*, aynı dehanın *Braid* henüz bitmeden aklına düşen bir dizi fikrin bu sekiz yıllık süreçte ete kemiğe bürünmüş hali. Kimilerince *Myst* serisinin ruhani devamı olarak nitelendirilen, saf bir bulmaca oyunu.

Bu noktada siz sevgili okurlardan bir ricam olacak: Lütfen bu incelemeyi okumayın. Eğer kesin surette oynayacaksanız, *The Witness* ile ilgili hiçbir metne veya görüntüye ilişmesin gözünüz. "Bulmacalarla dolu esrarengiz bir adada uyanıyorsunuz" tümcesinin ötesinde öğreneceğiniz her şey, oyunu kendiniz keşfederken alacağınız tatminden yavaş yavaş eksiltecektir. Şunu bilin yeter: *The Witness*, bugüne dek deneyimlediğiniz hemen hiçbir oyuna benzemiyor.

FARKINDAYIM

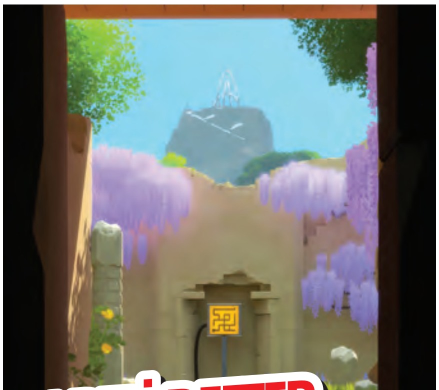
Oyunun başındaki tünelden dışarı adımınızı attığınız andan itibaren içinize işleyen bir gizem ve yalnızlık hissi hâkim *The Witness*'ta. Terk edilmişliğin izleri dört bir yanda karşınıza çıkıyor. Adını tam koyamasanız da, biliyorsunuz ki bu ada sizden bir şeyler saklıyor. Zihninizde beliren parçaları bir araya getirip bütüne anlam kazandırmaya çabalıyorsunuz.

The Witness'ın adası muhteşem görünmekle kalmıyor, gördüğünüz her cismin orada bulunmasının –önemli ya da önemsiz– bir nedeni olduğuna sizi ikna ediyor. Adım attığınız her toprak parçasından özenle hazırlanmış bir ayrıntı fışkırıyor. Defalarca arşınladığınız yollarda sürekli yeni detaylar fark ediyorsunuz. Ada aynen dursa bile, siz ona zamanla farklı bir gözle bakmaya başlıyorsunuz.

İçinde yazılı hiçbir metin bulunmamasına rağmen, tümüyle dilsiz bir oyun değil *The Witness*. Adanın ücra köşelerine gizlenmiş ses kayıtları ki diğer oyunlardakinden farklı bir içerik sunuyor, oyunun ana konusuyla ilgili bir fikir edinmenizi sağlıyor. Aslına bakarsanız, bulmacaların ötesinde ne varsa bir yolunu bulup nazikçe sesleniyor size. Ağırdan almanızı öğütlüyor. Yeri geliyor, daha da ileri giderek, "sonra değil şimdi, burada, dur ve her ne arıyorsan vazgeç" diyor. Öte yandan aklınızın bir ucunda biliyorsunuz ki bu bir bulmaca oyunu ve çözüme ulaşmadan içiniz rahat etmeyecek...

EKRAN İÇİNDE EKRAN

Oyun boyunca bulmaca çözmek için yaptığınız temel eylem hiç değişmiyor: Karşınıza bir panel çıkıyor ve başlangıç noktasından bitiş noktasına, doğru yoldan giden bir çizgi çekmeniz gerekiyor. Ancak adanın farklı bölgelerinde karşınıza çıkan farklı kurallar ve bunların birleşimi, dâhiyane tasarımlara sahip eşsiz birer bulmaca dizisi doğuruyor. İstisnasız her bulmacanın doğal ve mantıklı bir çözümü var. Kaba kuvvete başvurmayı denerseniz, uzun vadede zararını görüyorsunuz. Şansınız bir süre yaver



KARELİ DEFTER

The Witness klasik bulmaca oyunlarına ait unutulmuş bir alışkanlığı ister istemez geri getiriyor: Kâğıt kalem kullanmak. Oyundaki onlarca bulmacayı ekranda değil, yanı başımda duran kareli deftere çizim yaparak çözdüm. Yetmedi, kimi yerde ekran görüntüsü almak veya ekranın fotoğrafını çekmek gibi hinliklere başvurdum. Böyle daha ileri teknoloji ürünü çözümlerin hile yapmak sayılıp sayılmayacağının takdirini size bırakıyorum. Ama şahsen aldığım tatmin hissini azalttığını söyleyebilirim. Her halükarda bazı bulmacalar için bir şekilde not almanız şart. Kimilerini oyundan soğutacak bu detay, beni mutlu etti.



gitse bile bir noktadan sonra tıkanıp kalıyorsunuz.

The Witness'ın bulmacalarının esas güzelliği, içinde bulunduğu ortamla etkileşiminde yatıyor. Doğanın ta kendisi bazen çözümün bir parçasıyken, bazense başlı başına bir bulmacaya dönüşüyor. İlk bakışta eğreti duran bulmacalar aslında adayla öylesine iç içe ki, birçoğunu tek başına hayal etmeniz dahi mümkün değil. Tam da bu yüzden, çözüme giden yol bulmaca ekranına daha dikkatli bakmaktan ziyade, bakış açınızı değiştirmekten geçiyor. Nihayetinde şunu anlıyorsunuz: *The Witness*'ın bulmacalarında çözüme giden yol, çözümün kendisinden daha değerli. O soyut şekillerin özünü idrak ettiğiniz aydınlanma anları *The Witness*'ı eşsiz kılıyor.

GÜZEL ZOR

The Witness'ın adasında serbestçe dolaşabildiğiniz için, karşınıza ne zaman hangi zorlukta bir bulmaca çıkacağı belli olmuyor. Ama bu noktada, "bunu şimdi çözemiyorum, daha sonra tekrar denerim" deme lüksüne sahipsiniz. Eğer daha önce karşılaşmadıysanız, adanın başka bir bölgesinde aynı bulmaca kuralının daha basit bir örneği elbet ki karşınıza çıkacak. Adanın tamamının yürüme mesafesinde olması bu konuda yarar sağlıyor. Fakat bu sistem oyunun sonlarına doğru yavaş yavaş çöküyor, zira adada çözmediğiniz çok az sayıda bulmaca kaldığında her biri sabır testine dönüşüyor.

Elinizden tutan, sizi kaşıkla besleyen bir oyun tasarımcısının yokluğu, kimileri için güvensiz bir ortam yaratabilir. İpuçlarının inceliği takdire şayan olsa da, kabul etmek gerekir ki bazı bulmacalar gerçekten zor. Ancak böyle durumlarda bile, saatlerce kafa patlatmaktansa bulmacayı zihninizde dinlenmeye bırakmak gibi bir seçeneğiniz daha var. Yatıp uyuduğunuzda, tuhaf ama, bazen çözüm kendiliğinden aklınızda beliriveriyor.

Bulmacaların şeytani düzeyde zor olduğunu hissettiğim sadece iki yer oldu, ikisi de oyunun en sonlarındaydı. Sarp bana bu incelemeyi geciktirmemem için, "hâlâ mı bitmedi şu son bulmaca" diye sitem ederken, benim o sırada nasıl dişli bir canavarla boğuştuğumu bilmiyordu tabii (elbet ona da sıra gelecek) *(Korkuyorum Eren, PS4'ü açmaya korkuyorum resmen :(-Sarp)*. Şahsen oyunun en sonuna ulaşmam elli saate yakın zamanımı aldı. Adanın sunduğu tüm ufak gizleri görmemse, bunun bir yarısı kadar daha sürecek sanıyorum.

YOLUN SONU

Şimdi oturdum, bu deneyimin olumsuz yanlarını düşünüyorum... Oyunu bitirdikten sonra yapımcıların söyleşilerine de kulak kabartmıştım ve sonuç olarak, eksik gibi görünen bazı yanlarının bilinçli ve doğru bir tercih sonucu var olduğu yönündeki kanaatim pekişti. Fakat yine de önemli bir başlık üzerinde durmakta fayda görüyorum: Belli belirsiz senaryolarla aranız iyi değilse, bilin ki aradığınızı bu oyunda bulamayacaksınız. *The Witness*'ın geleneksel anlamda bir öyküsü yok. İçerdiği tüm gizleri keşfetseniz bile, anlatının tümüyle açıklığa kavuştuğu bir noktaya erişemeyeceksiniz. Hatta belki de oyunu hiç bitiremeyeceksiniz... *The Witness*, bütün bulmacaları çözüldüğünde biten bir oyun değil.

Günümüzdeki birçok oyunun aksine, *The Witness* etkileşim üstünlüğünü çok iyi kullanarak video oyunları hariç hiçbir ortamda deneyimlemesi mümkün olmayacak bir eser ortaya koyuyor. Üstelik bunu, başka oyunlarda sıkça görülen öğelerden kendini arındırarak yapmayı başarıyor. Bu sadece video oyunlarına değil, hayatın ta kendisine de farklı bir açıdan bakmak için müthiş bir fırsat. Bu fırsatı değerlendirmek içinse, oyunla mücadeleniz bittiğinde kendinizle mücadeleye başlamanız gerekiyor.

OYUNDA BİR DOLU GİZLİ İÇERİK VAR. NE KADAR ÇOĞUNU BULURSANIZ, ADAYA HAYRANLIĞINIZ O KADAR ARTIYOR



Emin olun ki bu güzellik, dış görünüşten ibaret değil.





Gerekiyorsa bitirmeniz aylar sürsün; lütfen bu oyunda hile yapıp bulmacaların çözümüne bakmayın.



TETRİS SENDROMU

Elbet başınıza gelmiştir; bir oyuna kendinizi fazlaca kaptırırsanız, gündelik hayattaki düşüncelerinizi ve hatta düşlerinizi de şekillendirmeye başlar. *The Witness* oynadığım süre boyunca bunu çok yaşadım. Nerede bir daire görsem, etrafında yol çizebileceğim bir çizgi arıyordum... Video oyunları çerçevesinde bu duruma "Tetris etkisi/sendromu" deniyor. Çevredeki cisimleri Tetris parçası gibi algılayıp, çevirip üst üste dizme dürtüsü de pek hoş olmasa gerek.

+

- Ustalıkla hazırlanmış, çevreyle etkileşimli bulmacalar
- Çözüme giden yoldaki aydınlanma anları
- Adanın ayrıntılarla ve sürprizlerle dolu tasarımı
- Tek kelime etmeden anlatılan her şey

−

- Yok

9+

SON KARAR

Bulmaca türünde modern bir başyapıt.

○ **Tür:** Platform / Aksiyon ○ **Yapım:** Chair Entertainment ○ **Dağıtım:** Epic Games ○ **Fiyatı:** Ücretsiz ○ **Yaş:** - ○ **Dahası İçin:** epicgames.com/shadowcomplex

SHADOW COMPLEX

EN KISA YOL, BİLDİĞİN YOLDUR. PEKİ AMA EN İYİ YOL HANGİSİDİR?

-ERİM BİLGİN



Oradasın hayalet amcaoğlu, seni göremesem de hissediyorum!

Bazı oyunlar sizi anında yakalar. Fragmanlarında, müziklerinde tam size hitap eden bir şeyler görürsünüz ve çıkmasına gün sayar, çıktığı zaman sosyal hayatınızı ihmal eder, oyunun mutlu bir kölesi haline gelirsiniz. Şimdi olay şu ki, *Shadow Complex* benim için bu oyunlardan biri değildi. Dışarıdan baktığımda içi boş, ucuza imâl edilmiş, gelip geçici, akıllarda kalmayan bir oyun olmak kaderinde olan isimlerden gibi görünüyordu. İşin komik yanı, bu yazıyı ciddiye almazsanız büyük ihtimalle birçoğunuz için öyle kalacak, fakat burada gözle görünenden fazlası var diye düşünüyorum.

İlk olarak 2009 Ağustos'unda Xbox 360 için piyasaya çıkan *Shadow Complex*, şimdi, neredeyse yedi yıl sonra PC'ye geldi (öh!) ve radarıma girmeyi başardı. Açıkçası logosuna, son derece klişe görünen karakter tasarımlarına vs. bakınca içimde pek ümit uyanmıyordu fakat oyunun bir Metroidvania olduğunu öğrendiğimde merakım tavan yaptı ve derhal oyuna daldım.

Ve oyun... (Davullar hızlı hızlı çalar)...GAYET İYİ, arkadaşlar! Evet, *Shadow Complex* ucuz yapımlardan alışık olduğumuz berbat yüzeysel hikâyenin en berbat ve klişe halini hiç ironik olmayan bir şekilde sunuyor ve bunu yaparken de hiçbir yeni estetik getirmiyor, fakat tüm o "eh işte" kalitedeki yüzeyselliğin altında çok sağlam oynanış mekaniklerine sahip, geniş bir haritaya yayılmış, gayet oldschool bir Metroidvania yatıyor. Cidden, günümüzde klasik Metroidvania oynanışını modern teknolojik platformlarda en iyi devam ettirmiş oyun olarak *Shadow Complex*'i önerebilirim bu noktada.

KARDEŞ, KEŞFEDERİZ, SIKINTI YAPMA

Tam klasik bir Metroidvania tadında, *Shadow Complex* sizi basit bir tabanca ve türlü ortamları navigasyon yetenekleriyle oyuna başlatıyor. Çifte zıplamalar, kenar-köşe tutmalar, düğmelere basıp kapıları açmalar gibi platform öğeleri gayet başarılı işleniyor. İleride de yeni bölgelere erişmenizi sağlayarak hikâyeyi ilerleten upgrade'ler, oynanışı klasik Metroid seviyesinden, çok daha hızlı, atik ve çeşitli teknikler uygulayabilen bir saldırgan haline geldiğiniz noktalara çekiyor. Oynanışı gayet tatmin edici, heyecanlı ve çeşitli buldum. Bu garip, her yerinden ucuzluk akan oyun beni alıyor, akşam eve dönsem de tekrar oynasam diye hayal kurduruyordu! Mağaraları daha fazla keşfetmek, sıradaki havalı upgrade'e ulaşmak, şu iğrenç hikâyenin acaba ne yönde gelişeceğini görmek arzusu, şaşırtan bir seviyedeydi.



Uzaylılar ortalığı paramparça ederken biz de karizmatik atlayışlar kasıyoruz.

Nihayetinde evet, *Shadow Complex* tarihe adını yazmayacak. Ve bunun sebebi Xbox'a özel çıkıp ancak 7 yıl sonra diğer platformlara ulaşması, yapım aşamasında bir nebze daha orijinal karakterler, konseptler ve hikâyeye yer vermiş olmayı seçmemesi olacak. Efsanevi bir oyun olmayı çok az payla kaçırmış bir yapım olduğu belli, dolayısıyla "belki gelecek sefere?" diyorum **Chair Entertainment**'a. Alın bu oyunu. A, durun, ücretsiz olduğunu söylemiş miydim?



Etrafta gördükleriniz pek değişmiyor olabilir ama yolculuk sizi geliştirecek.

METROIDVANIA NEDİR?

NES döneminde, oyun yapımcıları, oyunların dağıtıldığı kartuşlardaki hafıza sınırlılığı nedeniyle, oyunlarını daha uzun yapmanın yaratıcı yollarını arıyorlardı. Ufak hafızalı kartuşlar, çok uzun hikâyeleri destekleyemiyor, tüketici oyuna verdiği fahiş fiyatların karşılığını almamış gibi hissediyordu. Bunu çözmek için bazı yapımcılar oyunlarını aşırı zor yaparken, Metroid ve Castlevania serilerinin yapımcıları, cevabı karakteri genişçe bir dünyanın içinde, türlü upgrade'ler toplayarak daha önce erişemedikleri bölgeler arasında ileri-geri yolculuk ettirerek süreyi uzatmakta bulmuşlardı. Bu geniş bir zindan/şato/uzay gemisi/vs. bölgeyi keşfederek karakterinizi geliştirip, bir sonuca ulaşmaya çalıştığınız oyunlar tarzına da iki klasik serinin adını birleştiren "Metroidvania" denildi.

+

- Kocaman, karmaşık harita
- Kaliteli ve orijinal aksiyon
- Oyun gibi oyun!

−

- Çok yüzeysel kalan hikâye ve karakterler
- Klişe tasarımlar
- Müzikler eksik

7

SON KARAR

Shadow Complex, uzun süredir gördüğüm en güzel Metroidvania. Favori oyunlarınız arasına girmeyebilir ama türü sevenler için çok güzel bir yolculuk olacaktır.

ps4 win one vita

Tür: Macera **Yapım:** Traveller's Tales **Dağıtım:** WB Games / Aral **Kutulu Fiyatı:** 120TL (PC), 240 TL (Konsol)
Dijital İndirme: 180TL (Xbox One), 159 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz101-avengers


Tüm o dramatik sahneler ve LEGO figürlerinin tatlılıkları...



"Aaaa burda mağaza varmış ben bir şeyler alıyorum." -Gizem (Bütün altınları harcadı)

LEGO MARVEL'S AVENGERS

AYNI HULK'IN YEŞİLİ İŞTE **-SARP KÜRKCÜ**

Kabak Tadı Veren Seriler ansiklopedisi yazacak olsam, artık **Traveller's Tales**'in *LEGO* oyunlarına orada birkaç sayfa ayırabilecek kıvamına geldim. Olmuyor çünkü, aynı mekaniği başka temalara yapıştırmayı geçtim aynı mekanik ve aynı temayla karşılaştığımız günlere de geldik artık. Kısaca *Avengers* diye bahsedeceğim *LEGO Marvel's Avengers*'ı oynadığım her anda *Marvel Super Heroes*'da yaptıklarımı hatırladım. Tamam, karakterler değişik ve yeni birkaç özellik gelmiş olabilir ama çeşitlemeden yoksun bir seri olarak *LEGO* oyunları artık tekrarın o dayanılmaz çekiminden kurtulamıyor.

AGE OF ÇORBA

LEGO Marvel's Avengers kapıyı Age of Ultron ile açıyor. Hatta doğrudan girişini filmle aynı yapıyor. Sonrasında ise Marvel'ın çıkarmış olduğu birçok film içeriğinden oluşan uzun soluklu bir maceraya sokuyor sizi. *Avengers*'ın içinde tekil Marvel filmleri de var, ilk Avengers filmi de. Yani aslına bakarsanız nasıl bugüne kadar film oyunları vardı, bu da bir seri oyunu. Dolu dolu bir oyun, bolca esprisi olan bir oyun. Evet, TT cıvıklıklarını burada da sürdürüyor ve filmden alınan repliklerin bağlamdan kopuk olmalarıyla bir güzel dalga geçiyor. Farklı yerdeki replikleri farklı karakterlere



söyleyen figürler böylelikle mizaha tepsi tutuyor. Yani "komik mi?" diye sorarsanız, evet komik bir oyun *Avengers*.

Mekanikler hususunda önceki LEGO oyunlarını oynayanlara yenilik sunmuyor. Her şey, olduğu gibi aynı. Farklı yerleri geçmek için farklı karakterlere ihtiyaç var. Etrafı parçalıyor, düşmanları dövüyor, ardından dolapta duran işkilli takım elbise misali kıpır kıpır duran LEGO'lardan gerekli şeyleri inşa ediyorsunuz. Oyun zaten çizgisel, her bölüm de iki kişi oynanabilecek şekilde tasarlanmış durumda. Zaten dedim ya bir şeyleri açmak için diğer karaktere ihtiyaç duyuluyor diye. Ya zırt pırt karakter değiştireceksiniz ya da yanınıza arkadaşınızı oturtacaksınız. Karakterlerin kimisi görünmez olabiliyor, kimisi ısı odaklı saldırı yapıyor, kimisinde patlayıcı var, kimisi kalkanla saldırı savuşturuyor. "Kaptan Amerika yani" demeyin, Winter Soldier filmi de dahil mesela *Avengers*'ın içine. Diyorum ya, ne var ne yok boca edilmiş senaryo olarak ve kimi zaman flashback, kimi zamansa normal kurgu ilerleyişi şeklinde bölümler çıkıyor karşınıza. Etrafta serbest gezinebildiğiniz Hellicarrier ya da Manhattan gibi yerler de var. Stan Lee'ler kurtarılmayı bekliyor, koleksiyon objeleri istemediğiniz kadar. Bu sefer elinizdeki LEGO puanlarını harcamak için Koleksiyoncu'nun Odası'na giriyorsunuz. Hoş olmuş şimdi, hakkını yemeyeyim.

NEREYE KADAR HA?

Oyunu oynarken esnemek dışında sorduğum soru buydu işte. Nereye kadar daha devam edeceğiz bu olaya? *LEGO* oyunlarında tekrar, artık sıkıcılık raddesine vardı. Bir zamanların kötü lisanslı oyunlarından çok daha iyi durumda olduğunun farkında olsam da LEGO adını gördüğümde artık oyunlara biraz mesafeli yaklaşmalıyız sanki. Her yeni gelen markada aynı formülü yapıştır geç düşüncesinin tükendiği bir zamandayız. Baksanıza, ben bile aynı noktaya parmak basarak kendimi tekrar eder oldum şu bir sayfalık incelemede.

Seslendirmelerin filmden alındığı kısımlarının boğuk, müziklerin filmlerden alındığı için güzel, ama hiçbirinin hatırda kalmadığı bir macera *LEGO Marvel's Avengers*. Türü seviyor ve takip ediyorsanız alın elbet, çocuğunuz seviyorsa alın. Sevgilinizin favorisi ise durmayın. Ama son birkaç oyundur harcadığınız zamanı sorgulayanlardansanız, haklısınız arkadaşlar. Artık tıkandık, bu son durak olsun.

+
- Mizahı yerinde
- Birçok filmin senaryosu
- Hatta film dışı birkaç yer var

−
- Artık tekrar sıkıyor
- Film seslendirmeleri kötü
- Lisanslı oyun rezilliğine döndük

6

SON KARAR

Özel ilginiz varsa alın, onun dışında artık kabak tadı veriyor LEGO oyunları.



Oyunun yeni karakteri Laura, Sean'ın ablası. Jui-Jitsu ustası. Yani çok yakınınızda durmasına izin vermeyin, pis dövüyor.



Votkayı fazla kaçıran Zangief, karaciğeri bozdu.



Tür: Dövüş Oyunu **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Capcom / Aral **Kutulu Fiyatı:** 180 TL (PC), 280 TL (PS4) **Dijital İndirme:** 194 TL (PS4), 84 TL (Playstore), 119 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** streetfighter.com

STREET FIGHTER V

JETONUMUZ DA YUTULDU, KOL DA ÇALIŞMADI AMA BİZ YİNE DE BU KADAR ÜZÜLMEMİŞTİK! -VOLKAN TURAN

Boyu atari salonlarındaki kabinlerin kollarına zor yeten çocukluktan, saçları yanlardan ağırmaya başlayan orta yaş adayı bir gence dönüştüğüm bugünlere dek *Street Fighter*'ın bende hep özel bir yeri oldu. Bunu belki de "aha şimdi oyunu öve öve bitiremeyecek" manasında gören olur, peşin peşin söyliyeyim; hayır arkadaşlar, böyle bir şey yapmayacağım hatta tam tersi bir duruş sergilenecek bu dört sayfada! İnsan sevdiğini yerden yere vururmuş sözünü sizlere bu yazıda bir kez daha hatırlatacağım. Hadouken'in iki yüzü olduğunu *Street Fighter V* ile görmüş bulunmaktayım çünkü.

NEYDİM DEĞİL, NE OLDUM DE!

Street Fighter II karakterlerden tutun, arenalara, müziklerinden tutun puan sayma tırılırılırılarına kadar her şeyiyle bir klasik, bir standart olmuştu. Ardından *Super SFII* ve türevleri, ardından konsolların gücünü gösteren *Alpha* serileri, ana oyunlar olmasa da 3D özentisi *EX* serileri, sonra yanlış zamanda yanlış yerde çıkan *SFIII* serisi, ardından derin bir sessizlik ve bir dönemi başlatan, yedi yıl boyunca hep oynanan *SFIV* serisi. Lafı niye mi bu kadar uzatıyorum? Çünkü *SF*'nin nereden geldiğini, ne tecrübeler ile hayranları karşısına her daim çıktığını bilin, hatırlayın istedim. Çünkü normalde basit gibi gözüken hataların *SFV*'te aslında ne kadar büyük hatalar olduğunu anlayın istiyorum.

Hikâye süreci bakımından *SFIII*'ten sonra, *SFIV*'ten önce geçen *SFV*'te M.Bison asıl kötü olarak tekrar karşımıza çıkıyor. Kendisinin başı Nash ile yine belaya giriyor. *Alpha 3*'te öldü dediğimiz Nash, *SFV*'in şüphesiz en büyük konuğu. Daha fazla ne oldu, açıkçası bilemiyoruz çünkü oyunda büyük bir hikâye modu yok! Yazın ücretsiz olarak geleceği söylenen bu hikâye modu, *Mortal Kombat X* gibi "sürükleyici" bir şekilde tasarlanmış ve bir saati aşkın CGI videolarla süslü. Şimdilik oyundaki hikâye modu son derece ilkel. 16 karakter için üç veya dört maçlık (çok basitler ve tek round'lar) dövüşler gerçekleştiriyorsunuz ve aralarda da slide şeklinde birkaç çizim, birkaç diyalog görüyorsunuz (Capcom'un onlarca oyununda kalem kımıldatmış Bengus, bu çizimlerin sahibi, ama sanırsınız ki her şeyi bir günde çizivermiş, öyle bir boşvermişlik hakim). Yani tüm hikâyeyi maksimum 70 dakikada bitirebiliyorsunuz *SFV*'te. Ondan sonra diyorsunuz ki "şu oyunu yapay zekâya karşı bir oynayayım da göreyim neymiş aslında..." O biraz zor canım! Çünkü oyun bir Arcade moduyla çıkmadı! Evet, evet, yıl 2016 artık bu türün olmazsa olmazı Arcade mod henüz gelmedi. Henüz diyorum çünkü oyuncuların bu şikayeti Capcom'u harekete geçirdi, bir Arcade mod planlıyorlarmış şimdi. Cidden şaka gibi. Madem Arcade/Versus mod yok diyorsunuz, geriye offline olarak oynayabileceğiniz tek alan Survival kalıyor. Eskiden olduğu gibi karşınıza siz ölene kadar rakip gelmiyor artık bu mod altında. Oyun size her zorluk seviyesinde bir hedef veriyor (örneğin Normal'de 30 düşman, Hard'ta 50, Hell'de 100) ve bunları bitirmeniz karşılığında alternatif kostümlerler ve Title'lar sunuyor. Her dövüş arasında da size bir dizi seçenek veriyor. Çeşitli puanlar karşılığında her maç arası bir tane bu özelliklerden birini seçebiliyorsunuz. İsterseniz kendinize enerji alın, isterseniz defansınızı güçlendirin, isterseniz atak gücünüz artsın... Challange kısmına bakıyorsunuz, o da açık değil, eğer oyun sitelerini takip etmişseniz bu modun Mart ayında geleceğini biliyorsunuzdur ama piyasayı takip etmeyen biri olarak bu "henüz açık değil" kısmına takılmanız mümkün. Niye ki? Parayı tam vermiştik kasada biz...

RAKİP, SAHAYA EKSİK ADAMLA ÇIKIYOR

Bununla da bitmiyor SFV'in ayıbı. SFIV'te olan özellikler dahi bulunmuyor. Pratik yapmak isteseniz online bir pratik özelliği yok. Battle Lounge'tan bir oda yaratsanız şöyle grubunuzla oynayamıyorsunuz çünkü oda sınırı 8 değil 1!

Canlı yayın yapayım, odama insan davet edeyim deseniz Spectator modu yok (bu da Mart ayında gelecek). Yahu bu özellikler yedi yıllık oyununuzda vardı? Mantığı bir köşeye koyuyoruz tabii ki, anlıyoruz ki ortada başka işler dönüyor çünkü oyunun PC versiyonu konuyu biraz daha acınası hale getiriyor. Bir oyunu PC'ye çıkarırsan, bu demektir ki klavyede bunu oynayabilirsin. Evet, *SFV* PC'de oynanıyor ama sadece izin verilen tuşlar arasında atama yapabilmeniz şartı ile! Yani ben elime göre HK'yı Ü tuşuna koyamıyorum. Niye? Çünkü gerek görmemişler. Bunu da nereden anlıyoruz? Steam'den sayfalarca şikayet edilince bu konu Capcom ekibi "üzerinde çalışıyoruz tamam tamam" diyebildi. Peki, klavyeyi bir köşeye bıraktık, arcade stick'i kucağımıza aldık, taktık USB'ye. O da ne? Çalışmıyor!? E PS4'te eski PS3 stickleri çalışırken (evet bu iyiliği yaptılar, şaşırdım!) PC'de neredeyse hiçbir arcade stick çalışmıyor. Niye? Çünkü DInput devreli kontrol aletleri desteğini yazmamışlar. Ki bilen bilir bir günlük iştir bu desteği yazmak. Capcom'un açıklaması ise "biz bu desteği verene kadar üçüncü parti bir yazılım kullanın işte kemküm". Yıl 2016'da bir dövüş oyunu oynayabilmek bu kadar zor olmamalı derken, sizlere oyunun ilk hafta sunucu sorunlarından, kare oranı, fps düşüşü sorunlarından, çöken oyunlardan hiç mi hiç bahsetmiyorum. PS4'te dahi bazı haritalarda oyunda yavaşlama gözüküyor desem artık şaşırmazsınız bence. Her şeyi bir köşeye koyduk, "bu teknik sorunlar ilk dönem yaşanır, sonra elbet düzeltilir, abartma canım" da dedik, tamam, siz de haklısınız. Oyun neticede bizi hemen online tarafa alıp Online Warrior olmamızı istiyor, ne güzel! Bunda da sorun yok ama a canım Capcom geliştiricileri! Neden oyundan kaçana bir ceza sistemi yapmadınız yahu? SFIV'te bile sistem varken hem de? Evet hadouken delileri, yerden kalkarken shoryuken çekenler; şu anda her 10 maçımın 7 tanesi bitemiyor çünkü yenileceğini anlayan oyuncu bağlantısını koparıyor ve ne bir ceza alıyor ne de puanı düşüyor. Capcom neyse ki bu sorunu da "görmüş" ve üzerinde çalışıyormuş!

DIŞI KÖTÜ, AMA YA İÇİ?

Sanırım oyunun üzerine yeterince gittim; puana bakıp da "Volkan bu ne perhiz bu ne tatsumaki senpuu kyaku?" diyebilirsiniz. Bunun cevabı da yazının bundan sonrasında saklı. Okumaya devam...

Street Fighter V: Early Access diye dalga geçilen yeni *SFV*'in bu eksik modlarını, özelliklerini ve ilk dönem teknik sorunlarını es geçersek (ki çekirdek SF kitlesi geçebiliyor) oyun harika! SFV baştan aşağı yenilenmiş, değişmiş diyebiliriz. Oynayanlar bilir, *SFIV* zor bir oyundur. Türe yeni giren birinin ısınmasının aylar hatta yıllar aldığı bir gerçek. İleri düzey bir oyuncu olmak için de beş bin saat falan oynamış olmanız lazım. Hal böyle olunca bu hem satış rakamlarına yansıdı da hem de profesyonel oyuncuların bir noktada



Dhalsim'in bu yaşlı hali hoş bir hava katmış.

hep aynı yüzlerden ibaret olmasına neden oldu. Ünlü progamer SF'cileri severiz ama aralarına çok nadir yeni biri girebilir. Artık espor diye bir kültür olduğuna göre, bu işin bu kadar zor olmaması gerekiyordu ve öyle de yapmışlar. SFV, SFII ve Alpha serileri sevenleri hedefliyor. SF serisini SFII'de bırakmışsanız SFV'e rahatlıkla geri dönebilirsiniz. SFV'te bir adamı tüm yönleriyle öğrenmek iki gün, belki üç gündür, bir yıl değil. Elbette tüm mevzu nasıl oynandığını "öğrenebilmek" değil çünkü rakibiniz de aynı ölçüde kolay öğreniyor bu oyunu. Geriye de saniyede on tuşa basmak, inanılmaz refleksler sergilemek değil, biraz daha düşünmek, tuzak kurmak, rakibi okumak gibi temel şeyler devreye giriyor.

V FOR VOLCANO

Yoshinori Ono'nun yönetiminde, Dimps firmasının tecrübesiyle (ki SFIV de bu firmanın elinden çıkmadır, kurucusu ilk SF'yi yöneten T.Nishiyama'dır, Hadouken'i literatüre sokan kişidir) geliştirilen *SFV*'in önceki oyunlara göre ilk en büyük farkı, V güçleri olmakta. V-Skill, V-Trigger ve V-Reversal'dan oluşan bu eklentiler oyunun özünü oluşturmakta. Bir basketbol maçında oyun nasıl ki bir sağa, bir sola gider ama bir an gelir ufak bir hata veya beklenmedik bir hamle yapılır ve maçın kaderi değişir, *SFV*'te de böyle. Bu özelliklerin kullanımları dövüşleri bir anda değiştirebiliyor. Örneğin Ken'in V-Trigger'ı (V-Trigger'lar HP+HK ile açılır) kombo uzatmak için birebir. Yerden tekme, hadouken atın ve hemen trigger açın, sonrası size kalmış. Veya Cammy'nin V-Skill'i (V-Skill'ler MP+MK ile açılır), hadouken gibi özellerin içinden geçebilir ve rakibe vurabilir, ardından

BELEŞ FIGHTER GELDİ Mİ?

SFV'in iddialarından biri de "güncellemeleri ücretsiz de alabileceksiniz" idi. Evet, iddialar doğru. Artık SFV'e Super, Ultra, cart curt eki gelmeyecek, oyun her yıl DLC paketleriyle güncellenecek. Yamalar ücretsiz kurulacak, karakterler de isterseniz gerçek para ile isterseniz de oyun içi para ile (FM) alınabilecek. Hesap şöyle: offline ve online modlarda az veya çok sürekli FM kazanıyorsunuz. Online maçlarda kazanırsanız 50 FM, seviye atlarsanız 1000FM kazanıyorsunuz mesela. Bir karakter de 100.000 FM olduğunu düşünürsek, ilk bir ayda 200.000 FM kazanmak kolay, ama sonra bir hayli zorlanacaksınız çünkü hem seviye atlamak güçleşecek, offline modlar bitmiş olacak, online'da da adam yenmek kolaylaşmayacak. Mart ayında Capcom oyuna günlük görevler getireceğini söyledi. Bunların FM durumu bu yüzden oldukça önemli. Yaz sonuna kadar 6 karakterin de (Alex, Guile, Balrog, Ibuki, Juri ve Urien ilk paketin oyuncuları) geleceğini düşünürsek, 600.000 FM toplamak için oyunu baya oynamanız lazım a dostlar.



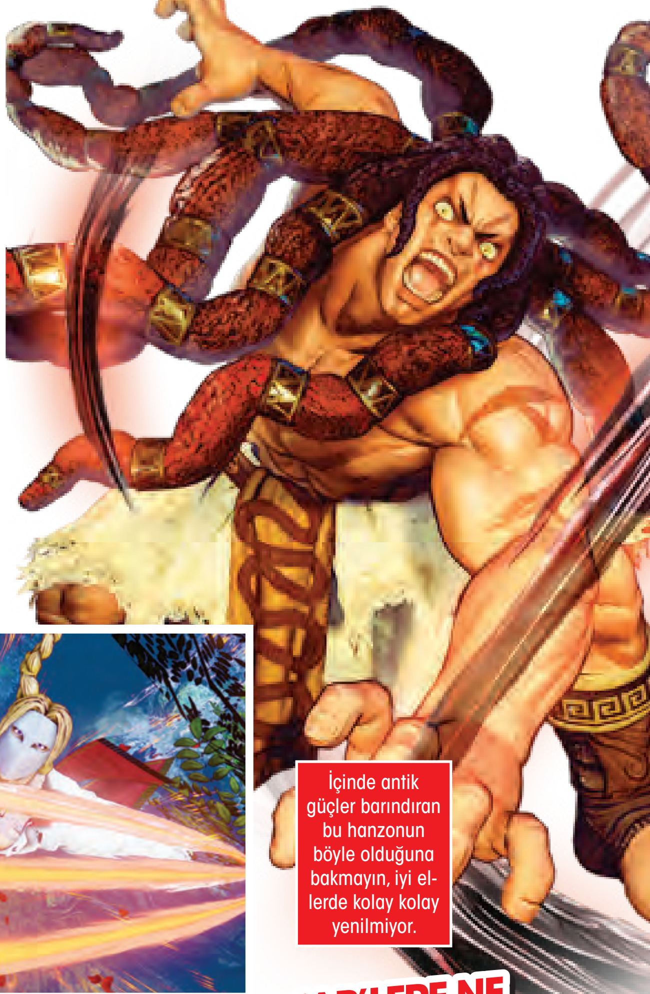


Sagat'ın yokluğunda dört kraldan biri olan, Shadoloo'da ikinci komutan olan F.A.N.G. zehirlemeyi seviyor.

EĞER ZAMAN VERİLSEYDİ SÜPER ÇIKABİLECEKKEN ŞİMDİLİK UMUDUMUZU DLC'LERE VE GÜNCELLEMELERE YATIRDIK...



İngiltere'de bu yaptığımız suç mu, merak ediyorum.



İçinde antik güçler barındıran bu hanzonun böyle olduğuna bakmayın, iyi ellerde kolay kolay yenilmiyor.





yerden MP yaparak komboyu uzatmanız çok kolay. Veya F.A.N.G. ile sadece zehir topu atın, rakibe değmesi yeterli. Ryu'nun V-Skill'i ise en ilginç olanlarından çünkü oyunun tek parry hareketi kendisinde. "Her şeyi" parry'leyebilirsiniz eğer zamanlamanız iyiyse. V-Reversal ise (3 yumruk/tekme'ye korunurken basmalısınız, Alpha serilerinde olduğu gibi) rakip sizi sıkıştırdığında bundan kurtulmak için yaptığınız bir fedakârlık. Bir bar V-Gauge barınız gidiyor ve rakibin planını kısa süreliğine bozabiliyorsunuz. Genelde karakterler rakibe bu sırada saldırsa da, mesela Nash teleport olarak başka bir stratejiye geçebiliyor. SFIV'ten bildiğimiz Ultra'lar ise SFV'te yer almıyor, hasar alarak dolan barımız artık V-Gauge, böylece V-Trigger özelliği kullanabilir hale geliyor. Yüksek hasarlı, güzel animasyonlu tek süper hareketse Critical Arts (CA) dediğimiz nane. Rakibi dövdükçe dolan EX barların tümü dolunca yapılan CA, çevirmeli hareketler + tek tuşla (yumruk veya tekme işte) kolayca yapılıyor ve yine aynı kolaylıkta kombolanıyor. Basit bir kombonun dibine CA koyduğunuzda 500 hasar vermeniz çocuk oyuncağı gerçekten. Bu nedenle CA'sı dolu olan birine çok temkinli yaklaşmanızı öneririm.

Elbette oyunun mekanikleri bu kadar değil. Dövüş oyunlarının ünlü özelliği "chip damage" yani son vuruşluk enerjiyi korunmadan alma özelliği SFV'te yok. Bir piksellik bile enerjisi varsa rakibiniz, hareketlerinize istediği kadar korunabilir. Bu durumda rakibi ya kapacaksınız ya da CA değdirmeniz gerek. Bu ufak ama önemli özellik, rakibi sürekli baskı altına almayı seven oyuncuları biraz tedirgin edecektir çünkü maç bitmeden cidden "bitmiyor". Başka başka... Yerden kalkmalar eskisine göre daha hızlı ve kolay. Tam yere düşerken kolu geri+aşağı tutun veya iki tekme tuşuna basın, zırt diye havaya kalkacaksınız. Böylece rakip size tuzak kuramayacak. Tabii ki olduğunuz yerde mi kalkacaksınız yoksa geriye doğru mu kalkacaksınız, ona maç esnasındaki duruma göre karar vermeniz lazım ama bu wake-up oyunları mevzusu artık daha bir keyifli. Kapmalar *SFIV*'e göre daha önemli. *SFIV*'te yerde eğilirken kapma tuşlarına yani LP+LK'ye basarsanız yerden LK çıkardı (bkz. öncelik sistemi) ve bunu tech'leyebilirdiniz. Şimdi öyle bir şey yok; yerdeyken de kapma tuşuna basarsanız kapma animasyonu çıkar. Rakip de bundan kurtulmak istiyorsa çok kısa bir sürede aynı şekilde kapma tuşuna basması gerekiyor.

KEN, SENİN SAÇINA N'OLMUŞ?

Mekanikler kadar karakterler ve hareket yelpazeleri de bir hayli değişik *SFV*'te. Örneğin Chun-Li'nin yepyep tekmeleri artık çevirmeli bir hareket. Havadan da bunu yapabiliyor. Veya Vega'nın geri-ileri hareketleri (yani charge'lı hareketleri) yok, yine çevirmeli hareketler ve maç esnasında iki tür arasında değişime gidebiliyor. *SFIV* zamanında yapılan anketlerde en çok istenen karakterlerden olan Karin ve R.Mika'nın oynanış tarzı *Alpha*'daki versiyonlara benzese de birebir aynı değil. Karin'in klasik rekka'ları V-Trigger'ına verilmiş durumda mesela. Ken belki de en büyük değişimi alıyor. Eskiden Ryu'nun Amerikalı hali gibi dövüşüyor diyebileceğimiz Ken'in artık kendine has bir tarzı var. V-Skill'inde hızla rakibe koşuyor, HK tatsumaki'si havadan süzülüyor, havadan EX tatsu'su dive kick gibi. Neredeyse bir shotokan değil Ken... Özetle Ryu hariç diğer karakterler bir hayli değişmiş, eski bilginiz yeterli olmayacaktır. Ryu ise oyunun tam ortasında olduğu, referans karakter olduğu için radikal değişimleri yok. Eğer şu anda

JAB'LERE NE OLDU? CRUSH COUNTER NE?

SFIV'te her şeye jab atanlar, üzgünüz o taktikler bitti. Öncelik sistemi ile zaten jab'ler yontulmuşken, LP/LK'lerden üstlere yani M ve H'lere geçiş bulunmuyor. Ancak özel hareket veya CA yapabilirsiniz ki burada da Hit Confirm ustaları devreye giriyor. Yine de oyunda L'den M/H'lere geçiş var, tek yolu Counter vurmak. Counter'larsanız yol sizin.

Yeni bir Counter çeşidi olan Crush Counter ise her adamda değişen bir harekete tekabül ediyor. Rakibin hareketini savuşturursanız bu hareket ile çok iyi cezalandırabilirsiniz (boşa çıkarılan Shoryu'lar hele). CC'ler hem yeni kombo olasılıkları tanıyor hem çok fazla enerji alıyor hem de Stun (bayılma) hasarı daha yüksek. Normal kombolar kadar mutlaka CC komboları da bilmelisiniz.

oyunun en güçlü karakterleri kim derseniz Nash, Dhalsim ve M.Bison diyebilirim. Oynaması basit, yüksek hasarlı, güzel kaçabilen karakterler ama eminim kısa vakitte törpü gelecektir. Favorimi merak eden varsa da, Cammy. İlk kez bir SF'ye Ken ile başlamadım, sonum hayrolsun!

Övgüye devam! Bir dövüş oyunun artık online tarafı çok güçlü olmalı çünkü arcade salon yok, komşuculuk yok; evden eve kapışacağız, başka yolu yok! Capcom da ilk kez bir dövüş oyununda cross-platform olayını deniyor ve PS4 ile PC oyuncularını karşı karşıya getiriyor. Bunu da iyi başarmış diyebilirim. Rakibim PS4'te mi PC'de mi hiç belli değil. Netcode ise eski bir stilin modern hali. Bu netcode sisteminde eğer iki oyuncu arasındaki bağlantı kötüyse su altında dövüşüyor gibi olmuyor da karakterler ışınlanıyor, başka da bir zararı yok. Oyunda 1 frame hareket olmadığı ve araya 2 frame buffer attığı için, netcode input'larımızı okumada gecikmiyor ve çok az delay ile Avrupa ile oynayabiliyoruz (ayarlamayı 4-5 olarak kullanın). Bunun benzerini yakında *Killer Instinct*'te de göreceğiz (Xbone – PC arasında). Bu güzel netcode'un amacı tabii ki online rekabeti artırmak ve beraberinde espora daha fazla oyuncu dahil etmek. Artık her hesabın bir tane puan hesabı tutuluyor, Rank modu altında oynadığınızda puanlar kazanarak veya kaybederek sıralamada yerinizi alıyorsunuz. Şu anda oyun taze olduğu için pek iddia yok ama taşlar yerine oturunca Avrupa'dan çok fazla kişi burada ilk 50'ye gireceğini hissediyorum. Rank modu dışında Casual taraftan gazozuna maçlar yapabilir, Battle Lounge'tan bir kişilik oda açıp FT10'a varan dövüşler düzenleyebilirsiniz. Peki PC'de oynayan biri PS4'teki bir oyuncuyu nasıl davet edecek? Capcom buna ilkel bir çözüm bulmuş. Oyuna girerken her oyuncu bir ID yaratıyor. Örneğin benim PS4 ID'm: OGZ-radau, PC'deki ID'm: OGZ_radau. Oynamak istediğiniz kişinin ID'sini "yazarak" lobinize davet atabiliyorsunuz. Tabi PC-PS4 eşleşmesi için bir sorun yok ama PS4-PS4 veya PC-PC için de bunu yapmak biraz zahmetli. Steam'den tek tuşla oyuna davet edilme veya PS4'te PSN üzerinden arkadaşınızı davet etmek yok. Bırakın daveti, oynadığınız kişinin Steam veya PSN adresini de göremiyorsunuz. Ancak oyuncu profilini gezebiliyorsunuz. Elbette bu da kötü bir şey değil çünkü Capcom son derece derin bir profil sistemi yaratmış. Rank, Casual ve lobi olmak üzere son 100 maçınızı kayıt altında tutup, nasıl dövüştüğünüze göre bir tablo çıkarıyor ve rakibinize bunu gösteriyor (agresif misiniz, defansif mi, stilinizde istikrarlı mısınız vs). Bunu elbette strateji oluşturmak için kullanabilirsiniz mesela. Veya Capcom Fighters Network üzerinden ID ile arama yapıp bu kişiyi favorilerinize ekleyebilirsiniz; her daim stalker'lık yapabilirsiniz yani!

ALLA BENİ, PULLUM PURNA BENİ

SFIV'ün gününe göre nasıl güzel gözüktüğünü o günkü incelemem aklıma geldikçe hatırlıyorum. Bu çizgi-filmsi hatların avantajı yaşını gizleyebilmesi, *SFV*'te de sanat departmanı bunu iyi kullanmış. Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyun geneli itibariyle oldukça güzel gözükmekte. Şu anda 16 karakter 10 arena olsa da gözü okşamıyor diyemeyiz. Yeni kostüm tasarımları, CA animasyonları, kamera açıları, arka plandaki detaylar, yere düşen gölgelendirmeler vs. her şey SF'ye yakışır düzeyde. Bunun üzerine bir de harika ses, seslendirme ve müzikleri koyun, gerçekten "yeni bir SFV" gazına bürünebiliyorsunuz.

Şimdi her şeyi şöyle bir toplarsak; V'lerle bezenmiş yeni dinamikler, görsellikte yeni bir çizgi, online oynanışta arzu edilen kalite, espora uygun mekanikler, herkese hitap eden basitlik anlayışı ama ustalar için de bırakılan açık kapılar; bunun yanında eksik modlar, eksik özellikler, beta sürecinden çıkarılmayan dersler, teknik aksaklıklar, SF markasına yakışmayan bir acelecilik... Peki bunun nedeni neydi? Bu bir şımarıklık mıydı yoksa göze alınmış bir hamle miydi? Ben size vereyim cevabını: Burada asıl sorunun Sony tarafında olduğunu düşünüyorum. Markayı PS4 altına alan Sony, oyunun hem Mart ayında başlayacak olan Capcom Tour'a yetişmesini istedi hem de bildiğiniz gibi bu yıl PS4'ün bombalarını patlatacağı bir yıl, *SFV* de yazın filan gelse arada kaynayabileceği riski nedeniyle hemen yılın başında çıkarıldı, aceleye getirildi. Bu oyunun "eksik" olduğunu görememek ciddi körlük olacağından, başka mantıklı bir açıklama aklıma gelmiyor. Keşke bu tip ufak hesaplar yapılmasaydı da oyun "bitince" çıksaydı da biz de burada oyuna tam not çaksaydık. Çünkü *Street Fighter V* özünde cidden harika bir oyun. Eminim cilası bitince tadından yenmeyecek. O cila da artık seneye yeni DLC'de mi atılır dersiniz, *SFVI*'da mı olur; onu zaman ve oyuncuya saygı gösteren yayıncılar bizlere gösterecek.

Her şeye rağmen, aileye hoş geldin eski dost.

ÖNCELİK KİMDE?

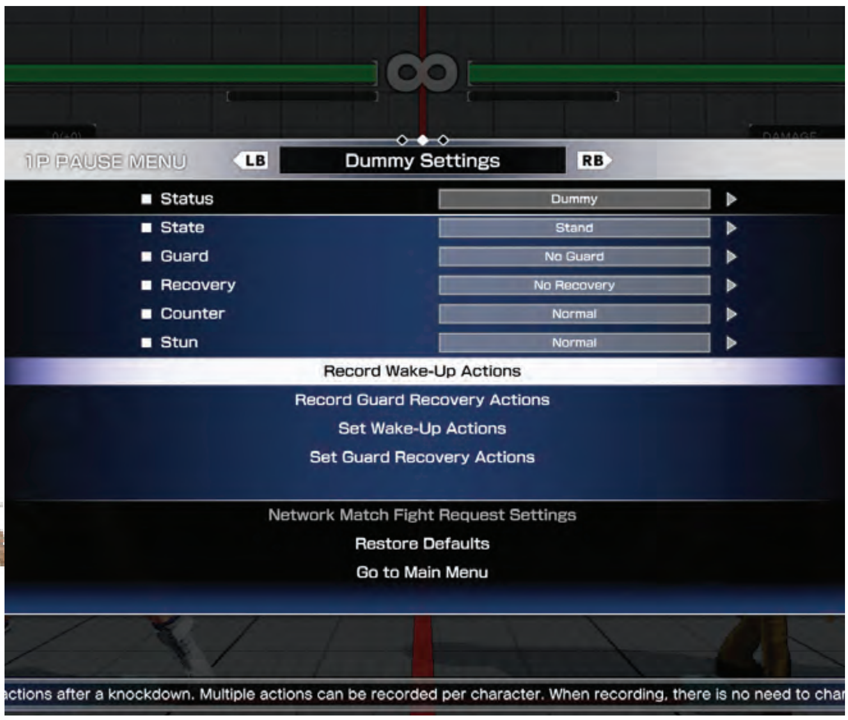
Her SF oyununda bir "öncelik sistemi" bulunur. Yani bir takım tuşlara aynı anda bastığınızda hangi hareket ortaya çıkar, rakibe karşı hangi hareketi yaparsam kiminki çarpar gibi bir hesap kitap söz konusu.

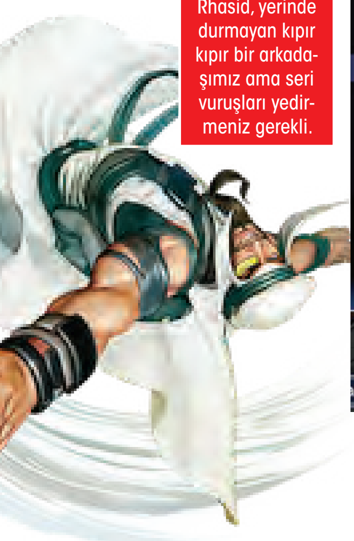
TEK TUŞLARDA OYUN SFIV GİBİ DAVRANIYOR:
HK>HP>MK>MP>LK>LP

YENİ ÖZELLİKLERDE İSE:
CA > Özeller > Normaller
V-Trigger > V-Skill > Kapmalar

Bu şu demek, SFIV'teki araya jab'ler yani LP,LK'ler ile girme devri (kısmen) bitiyor. Frame Trap'lerde frame data'ya değil, önceliği olan hangi hareket çıkarılmış, ona bakılıyor. Yani frame trap yaptığınızda size LP atmaya çalışan birisine HP basarsanız, siz kazanırsınız. Tabii ortada "aynı anda tuşa basma durumu" var ise. Yoksa siz HP'ye basmakta gecikmişseniz LP kazanacaktır.

Oyundaki pratik modu harika. Frame Data yok ama pek çok kayıt imkanı, rakibe hareket yaptırıp test etme opsiyonları bulunuyor. PS4 dokunmatik yüzeyine de mutlaka dokunun bu sırada.





Yenilerden olan Rhasid, yerinde durmayan kıpır kıpır bir arkadaşımız ama seri vuruşları yedirmeniz gerekli.

+

- Yeni oyuncuyu kucaklayan mekanikler
- Başarılı netcode
- PS4-PC oyuncularının başarıyla dövüşebilmesi
- Fight Money sistemi

−

- Offline mod yetersiz, eksik içerik çok
- PC'de optimizasyon, keyboard ve arcade stick sorunları
- 16 karakter yetersiz
- Ceza sistemi bulunmaması

8

SON KARAR

Eksik mod ve özelliklerinin giderildiği gün, işte biz o gün, delireceğiz!



Şarapneller düşmanlarınızın yakınında patlarsa onları bir süre sersemletebiliyor.



Tür: FPS **Yapım / Dağıtım:** Superhot Team **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 39 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** superhotgame.com

SUPERHOT

TAM "ZAMAN"I ŞİMDİ -ALİ SEZGİN

Dergimizi sattıran, ekmeğimizi ödeyen, beklenti yaratan oyunlar genel olarak milyon dolar bütçeli büyük yapımlar olsa da her ay onlarca oyun oynayan bir eleştirmenseniz durum böyle olmuyor. *Call of Duty*'nin yeni oyununda ne yaptıkları ilgimi çekmiyor mesela. Çünkü her ne kadar kaliteli olursa olsun üç aşağı beş yukarı aynı şeyi oynuyor oluyoruz zaten. Bu yüzden çok başarılı olmasa da farklı denemelerin daha çok ilgimi çektiğini söyleyebilirim. İhtiyacımız olan da bu bana göre. Artık oyun mantığına, kavramına o kadar düz bakar olduk ki birileri çıkıp duvarlarını yıkmadan, yeni sınırlar belirlemeden her şeyi klişeleşmiş "Aksiyon, Spor, Macera, Bulmaca" türlerinin ötesinde yapımlar gerekli ilgiyi ve dikkati çekmiyor. *Superhot* bu yüzden benim için çok önemli bir oyun, çünkü başarılı olması durumunda pek çok oyuncu veya yapımcıya, işlerine farklı açılardan baktırabilecek potansiyeli taşıyor.

BEN BU FİLMİ İZLEMİŞTİM

İnsanların bazı anlarda, zamanın yavaşladığını ve her şeyi yavaş çekim gördüklerini anlattıklarını duymuşsunuzdur. *Superhot*, o anların FPS oyunu. Onu "özel" bir FPS oyunu yapan ana element ise zaman kavramının doğrudan oyuncunun hareketlerine bağlanmış oluşu. Eğer kımıldamıyorsanız, zaten çok çok yavaş ilerliyor. Mouse'unuzu kımıldatıp sağa sola bakarsanız daha hızlı, hareket ettiğiniz andaysa normal hızına kavuşuyor. Bu ateşlenen kurşunların havada durması, size silah doğrultan düşmanların öyle kalması anlamına geliyor. Bu durumda üzerinize gelen kurşunlar ve silahlı düşmanların her yerde olduğu senaryolarda aksiyon ve refleksten çok zekâ faktörünü öne çıkaran bir oyun oluşmuş oluyor. Bu sebeple bulunduğunuz alanı iyi okuyup, kimin ne durumda olduğuna benzer oyunlara göre daha çok dikkat etmeniz gerekiyor. Bir düşmanın silahını kaldırıp kaldırmamış olması bile *Superhot* evreninde büyük farklar yaratabiliyor.

Superhot'ta başlarda çok öleceksiniz. Bunu yüzde yüz garanti ediyorum. Çünkü en az 2-3 bölüm boyunca oyunun nasıl işlediğini anlayacak, sonrasında ise fark edemeyeceğiniz küçük detayların ve küçük hataların bedelini canınızla ödemeye devam edeceksiniz. Bölümleri başarıyla bitirmenin ödülüyse hepsine değiyor. Aksiyon filmlerini aratmayacak sahneleri normal hızında izleyebiliyor ve sahneleri istediğimiz gibi kesip montajlayabiliyoruz. Hatta bu sahnelerin paylaşılması için Killstragram isimli bir medya platformu bile oluşturmuş *Superhot* ekibi.

Superhot sade bir oyun. Bütün oyun dünyası beyaz ve grinin tonlarından oluşuyor, sadece haklamanız gereken düşmanlarınız kırmızı. Amacınız belli. Gizli düşmanlar, ihanet lobileri veya paralel yapılanmalar bu oyunda yok. Kırmızı herkes ölecek. Bunu, yaklaşabilirseniz diplerine kadar girip tekme tokat döverek de yapabilirsiniz, uzaktan silahla veya obje fırlatarak da. Oyun sizden işinizi yapmanızı istiyor. Bunu yaparken havalı görünmenizse tamamen *Superhot*'ın sorumluluğunda. *Superhot* bunu oyuncuya 30 farklı aksiyon filmi senaryosu sunarak yaratıyor. Bazıları doğrudan Oldboy veya Raid gibi sembolik filmlerden seçilmişken bazılarıysa hemen hemen her aksiyon filminde görülebilecek jenerik ortamlar. Örneğin bir bara girdiğinizde barmenin elindeki pompalı tüfeği fark ettiğinizde ister istemez önünüzdeki

Vücut değiştirmeye başladıktan sonra oyun fazlasıyla kolaylaşıyor ama bu sefer de daha fazla düşmanla kapışmanız gerekiyor.



SADECE FPS'LERİN DEĞİL, HER TÜRDEN OYUNUN ZİHNİNİ AÇACAK SUPERHOT

simsiyah bilardo toplarına gidiyor gözünüz. Bir ressamın size yaptığı tabloyu verip, ev şeklinde bir boşluk bıraktığını düşünün. *Superhot*'ta da durum bu. Tek yapmanız gereken o evi oraya çizmek. Bunu nasıl yaptığınız, yaparken katanınızla kurşunları ikiye bölüp bölmediğiniz (evet bu mümkün) tamamen sizin zevkinize kalmış bir durum.

Superhot'ın estetik çatışmalar yaratma potansiyeli oyunun kolay olduğu anlamına gelmiyor. Bölümlerin %90'ını tekrar tekrar oynayıp deneyeceğinize emin olabilirsiniz. Zira daha önce farkında olmadığınız bir faktör veya ters köşeden gelen bir düşman bütün işleri karıştırabiliyor. Oyunun mantığı da biraz bu şekilde işliyor aslında. Hata affetmek gibi bir durum oyunun ilerleyen bölümlerinde vücut değiştirme becerisini kazanana kadar da pek mümkün değil. Aldığınız silahları şarjörleri bitene kadar kullanabiliyorsunuz ve size gelecek tek bir kurşun işinizi bitirmeye yetiyor. Bölümlerde sınırlı sayıda silah ve eşya olmasını da eklersek, elinizdeki kaynakları ciddi anlamda etkili kullanmanız gerekiyor.

BİLGİSAYAR BAŞINDA HIZLA GEÇEN ZAMAN

Oyunun oldukça başarılı olduğunu düşündüğüm ve ne yazık ki sadece 2 saat süren bir senaryosu var. Oyun Dos dönemi bilgisayarlarda, sanal gerçeklik ve yapay zekâ kavramını birleştirerek geçiyor ve çok beklenmedik noktalara doğru ilerliyor. Yine *Hotline Miami* gibi oyunun sonuna kadar neyin ne olduğunun anlaşılmaması durumları var elbette ama bittiği zaman beni fazlasıyla tatmin etti. Fiyatına göre 2 saatlik senaryonun oyunun hakkını verip veremediği tartışılabilir bir konu ama *Superhot*'ın işlerin çoğunu tadında bıraktığını söylemem doğru olur. *Superhot*'ta zamanınızın çoğunu düşmanların hiç tükenmediği bitmeyen mod ve oyuncuya çeşitli kurallar sunan zorluk bölümlerinde geçireceksiniz. Senaryo her ne kadar eğlenceli ve dikkat çekici olsa da ana oyundan çok, bir aperatif olarak kalıyor. Özünde *Superhot*'ın tek gecelik bir eğlence mi yoksa uzun süreli bir ilişki mi olacağı daha çok sizin nasıl bir oyuncu olduğunuza bakıyor.

Bu manada bakarsak, *Superhot*'ın öğrenmesi kolay ustalaşması zor oyunlardan biri olduğunu söylemek yalan olmaz. Düşmanların ne sıklıkta ateş ettiğini veya silahları olmadığında neler yaptığını anlamaya başladıkça daha az hata yapmaya başlıyorsunuz. Daha sonra kurşunları havada vurma, objeleri patlatıp şarapnelleri ile düşmanları afallatma gibi başta planlamadan yapılamayacak hareketleri daha doğal yapmaya başlıyorsunuz. Oyunun sade tarzı, ölünce kristalleşip parçalanan kırmızı düşmanlar da bu yapı için fazlasıyla uyumlu olmuş. Zamanı yavaşlatmak mümkün olsa da illa ki onun da bir sınırı var. Renk kodlarını gözünüz alıştıktan sonra da oyunu oynamak çok rahatlıyor. Örneğin kırmızı parlaklığından göz ucuyla gördüğünüz düşmanı, beyaz masanın üzerinde duran siyah küllüğü alıp sersemletmek başlarda olduğu gibi bilinçli değil reflekse dönüşüyor.



Kurşunlar bu kadar yakınınızdaysa zamanı dondurmanızın anlamı olmuyor.

Bu dönüşüm oyunun senaryosu biraz daha uzasa sıkıcı olabilirdi ama tam yerinde bırakmışlar. *Superhot* ekibi elindeki malzemenin bir *Call of Duty* uzunluğunda sırıtacağının farkında. O nedenle senaryoda ter attıktan sonra Speedrun'lar, farklı zorluklar derken yeterince uzun süre hayatta kalacak bir ekosistem oluşturmayı seçmişler.

İki saat sürse de fazlasıyla kaliteli ve güçlü görsel dile sahip bir senaryo, en sevdiğiniz aksiyon filmleriyle bezenmiş sahnelere sahip bir oyun olarak *Superhot*'ın fiyatının hakkını verip vermediği gerçekten tartışmaya değer bir konu. Lakin oyunun mekaniği ilginizi çektiyse ve diğer modları da öykü kadar uzun süreli oynayabileceğinizi düşünüyorsanız ortada bir sorun olmamalı. Oyunu bitirdiğinizde anlayabileceğiniz üzere söylemeliyim ki "*Superhot* yıllardır oynadığım en yenilikçi oyun." *Superhot* için, *Call of Duty*'leri, dünyayı kurtaran Amerikalı askerleri bir süreliğine de bir kenara bırakmayı deneyin derim. Sonuçta zaten o tarz oyunları ömrünüzün sonuna kadar oynayacaksınız.

KILLSTRAGRAM.COM

Superhot kadar estetik bir oyunun tekrarları da elbette oyunun kendisi kadar etkileyici oluyor. Bölüm sonlarında yaptığınız montajları killstagram üzerinden paylaşarak, benzer Superhot oyuncularıyla kapışmak mümkün. **killstragram.com** üzerinden siteye ulaşıp videolara göz atabilirsiniz.



Pompalı tüfeğe karşı şişe kullanmak komik gözükse de işe yaradığı çok oluyor.

+

- Muhteşem oyun mekaniği
- Akılda kalıcı sahneler ve bölümler
- Oyunucuyu gaza getiriyor

−

- Senaryo biraz daha uzun olabilirmiş

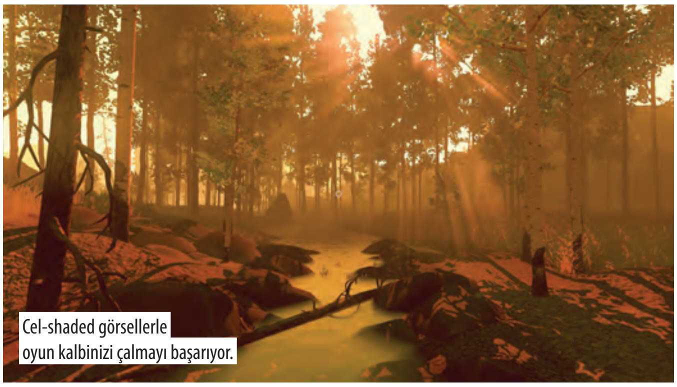
8+

SON KARAR

Aksiyon filmlerini daha iyi yaşatan bir oyun bilmiyorum.

Şöyle bir daktilom olsun, tüm dergiyi ben yazarım iddia ediyorum!




Cel-shaded görsellerle oyun kalbinizi çalmayı başarıyor.



Tür: Macera **Yapım:** Campo Santo **Dağıtım:** Panic Inc. **Fiyatı:** 31TL (Steam) **Yaş Sınırı:** - **Dahası İçin:** www.firewatchgame.com

FIREWATCH

MUTLULUĞUN KURAKLIK MEVSİMİNDE, UMUTLAR KOLAY ALEV ALIR -ERİM BİLGİN

Bana soracak olursanız iki tür oyuncu vardır. Birine "tüketici" diyorum; bu tür oyuncu haritalarda gereksiz yere zıplayarak dolaşır, hızla oynar, oyunu bitirmeye, tüm başarımları açmaya, oyunu %100'lemeye odaklıdır. Oyunlar, tüketici için gelip geçer. Hepsini oynayabilir, hepsinde iyi bile olabilir, fakat tüm o hız sırasında kaybolan trafik şeritleri gibi, oyunlar da tüketici için gelip geçici şeyler olacaktır.

İkinci türe ise "deneyimci" diyebilirim. İsimden de anlaşılabileceği gibi, deneyimciler oyunu hissetmek isterler. Oyunun yaşatmayı hedeflediği duyguları yaşamak, dikkatlice tasarlanmış ustaca simülasyonlarda gizlenen anları, duyguları, atmosferi kovalarlar. Deneyimciler için oyunlar birer yolculuktur, istedikleri hızda yürüyüp, içinden derin anlamlar çıkarmayı bekledikleri. *Firewatch*, bu ikinci gruba hitap eden bir oyun.

YOLUNU KAYBETMEDEN BULAMAZSIN

Hayatın sillelerini yemek bazen güzeldir. Zen Budizmi'nde başarısızlık ve mutsuzluğun, kurtuluşa giden bir yol olabileceği vurgulanır. Başarı insanın burnunu kaldırır, her şey yolunda giderken gelişmeye çalışmak için bir insiyatifiniz olmaz. Firewatch'ın hikâyesi, ana karakterimiz Henry'yi böyle bir kırılma noktasında yakalıyor. Aşık olduğu karısı alzheimer'a yakalanınca hayatları paramparça oluyor, ve birkaç yıl sessizce karısına bakmaya çalışan Henry, eşinin ailesi kızlarını yanlarına almaya karar verince, kendiyle ne yapacağını bilemeyerek gazetede gördüğü bir park korucuğu ilanına başvuruyor. Karakterimiz alışıldık bir video oyunu karakteri değil – Henry 40'lı yaşlarında, hafif göbekli, korkabilen ve çekinebilen alkolik bir adam.

Fakat bir yandan da, Henry ile gerçekten zor bir noktada tanışıyoruz. Kağıt üzerinde işi çok basit: Ulusal parka göz kulak olmak, zarar görmesini engellemek. Hikayenin başında karısından ve onunla birlikte hayatına dolan çaresizlikten kaçarak ormana yerleşmiş olan Henry'nin yaşadığı vicdani şüpheleri ve duygusal anları neredeyse birebir olarak yaşamak zorunda olduğumuz bir hikâye var karşımızda. *Firewatch* bir şeyleri yüzünüze vurmak istemiyor ve bu özelliğini gerçekten takdir ediyorum. Bulduğunuz eşyalar, gördüğünüz manzaralar, çoğunlukla sizin zihninizde oluşturdukları hisleri teslim etmek için orada – oyunun size

KAYBOLMAK GÜZELDİR

Ormandan bahsetmişken, bir tavsiye: Oyunun başında, ayarlar menüsünden haritada yerinizi görmenizi sağlayan seçeneği kapatın. Güvenin bana, haritada her an yerinizi göremiyor olduğunuzda, gittiğiniz yerleri bulmak apayrı bir maceraya dönüşüyor. Yalnızca bir sonraki görev noktasına giden patikaları izlemektense, haritanıza bakıp, kafanızı kaşıyarak pusula veya güneş yoluyla yönünüzü bulmaya çalışmak, hem daha keyifli oluyor, hem de sizi ormanla daha içli dışlı olmaya itiyor.

sürekli "bak, burada da bu var!" diye objeleri veya ortamları öne çıkarmak gibi bir derdi yok. Arayüzler, kazanımlar, "oyunumsu" şeyler minimal tutulmuş. Etrafta bulup bakabildiğiniz objelerin büyük bir bölümü hakkında oyun hiçbir yorum yapmıyor mesela, çünkü gerek yok. Hatta hayır, gerek olmamasından da öte, oyundaki o organik anlar – kimse size yapmanızı söylememesine rağmen odanızı kendinizce dekore etmeye kalkıştığınız an, veya karakterinizin bir yere gitmesi gerekiyorken, tüm dünyayı on dakikalığına unutup, günbatımını izlemeye daldığınız an, bu oyunun size uzun süredir yaşamadığınız bir derinlikte duygusal bir deneyim ve doğallığını kolayca kabulleneceğiniz bir estetik algısı taşıdığını anlıyorsunuz.

Gizemli hikâyeler? Daha önce de oynadınız. Her ne kadar hoş yapılmış olsa da, güzel ortamlar? Daha önce gördünüz. Bu çok aşırılara ulaşmak istemeyen, daha gerçekçi, daha ayağı yere basan bir oyun. Saldırılar, platform öğeleri, hızla basılan tuşlar gibi saçma oyun geleneklerinden iz yok. Zıplama tuşu yok. İnanır mısınız, saldırma tuşu dahi yok! Peki ne için tuşunuz var? İşte olaylar bu noktada ilginçleşiyor...

KESTANE GÜRGEN PALAMUT

Firewatch'ta orman da ana karakterler kadar önemli bir unsur. Oyunumuzun ana konusu aslında bir gizem hikâyesi, fakat orman burada yalnızca bir lokasyon olarak yer alıyor sanıyorsanız yanılıyorsunuz. O orman ve beraberinde gelen atmosfer bu oyunda olmasaydı, kendinizi alakasız bir olayın peşinde detektifçilik oynarken bulurdunuz. Fakat orman kendini tüm hikâyeye yayıyor; Henry ve Delilah'ı yalnızlıklarıyla, çılgın turistleri güzelliğiyle, ve belki tehlikeli insanları gizemleriyle çekiyor içine. Tüm entrika oyunca bütün olay arkaplandaki ormanın renkleriyle kaplanıyor, endişeleriniz ve merakınız sonbahar tonlarına boyanıyor, ormandaki her yürüyüşünüz, her kayboluşunuz gayet kişisel bir hikâye haline geliyor. Bu kadar güzel işlenmiş ortam ve renkleri *Dear Esther* veya *Proteus*'tan beri görmemiştim. Ormanın yarattığı atmosfer o kadar güçlü ki, uzun zamandır ilk defa bir oyunda sanki sabah ayazını gerçekten hissetmiş, akşam güneşi sırtıma vurduğunda ısınmış hissettim kendimi oynarken. *Firewatch*'un ormanıyla ilgili sanırım tek şikayetim, içinde istediğim kadar zaman geçirememiş oluşum.

Fakat bir yandan da haritanızın, oyunun başında hissettirdiği büyüklük ilüzyonu kısa sürede dağılıyor; bunun her tarafı sırlarla dolu bir labirent olmadığını, neredeyse her yere giden basit patikalar olduğunu kısa sürede farkediyorsunuz, ve aslında teknik olarak istediğiniz an, parkın istediğiniz birçok yerine gidebilmeniz mümkünken, hikâye gerektirmediği sürece oralarda pek bir şey bulmadığınızı görüyorsunuz. Evet, kağıt üzerinde açık olsa da uygulamada *Firewatch*'un koca ormanı aslında gayet çizgisel bir şekilde açıyor turuncu yollarını size. Fakat orman yeterince organik görünümlü ve yürüdüğünüz patikaların koridorları yeterince geniş olduğundan, sıkça yaşanan kaybolma vakalarıyla, serbest keşfetme hissiniz yeterince tatmin oluyor.

Sanırım nihayetinde *Firewatch*, kaybetmekle ilgili. Yolunuzu kaybetmek, amacınızı kaybetmek, aşkınızı, hayatınızı, yeri gelince inancınızı kaybetmek, belki aklınızı kaybetmek... Ve sonrasında yeniden bulmakla ilgili; yanıtları, huzuru, sevgiyi, bazen kafayı. Oyun, affedilebilir birkaç bug dışında problemsiz ve fark edebildiğim tek eksiği, fazlasıyla kısa oluşu. Resmen oyundaki her detayı bulup, her mekanı yavaş yavaş keşfetmeme rağmen *Firewatch*'u yaklaşık altı saatte bitirdim. Bana sorarsanız, oyun sektöründe böyle arkadaşları daha sık görsek iyi olacak artık.

OYUNLARIN TARANTINO'SU

Firewatch'ta ekranın kenarından görünen karakterin elinde görmeye alıştığımız tabanca yok. Onun yerine mütemadiyen bir adet telsiz var. Bu telsiz aracılığıyla, sizin yanınızdaki bölgeden sorumlu ve hikâyemizin ikinci ana kahramanı olan Delilah ile konuşuyoruz. Henry ve Delilah'nın ilişkisi, oyunlarda görmeye alışık olmadığımız kalitede diyalogları kontrol etmemize vesile oluyor. Aynı zamanda bu karakterleri seslendirenlerin de uzun süredir oyun dünyasında duyduğum en iyi seslendirmelerden birine imza attıklarını düşündüğümü belirteyim. Bu kadar doğal, zoraki gelmeden mizahi, rahat bir muhabbet havasının bu kadar iyi tutturulduğuna çok nadir rastlarsınız. Delilah ile yaptığınız bu konuşmalarda çoğu zaman ne tarz yanıtlar vereceğinizi belirlemek için geçici bir süreniz oluyor. Esprili, ciddi veya sinirli olabilirsiniz. Veya susabilirsiniz. Delilah'nın hepsine verdiği farklı tepkiler var. Firewatch'ta aynı anda birkaç hikâye anlatılıyor aslında. Henry'nin, karısının, Delilah'nın, parktaki eşya depolarından birbirlerine notlar bırakan iki diğer korucunun ve daha nicelerinin.





FIREWATCH'UN GERÇEKLİĞİ DOĞALLIĞINDAN GELİYOR. NESNELER, YOLLAR, DİYALOGLAR, KUŞLAR HEP ORADA SANKİ.



Eşinin durumu bir kenara, Henry hâlâ evli bir erkek.



+
- Aşırı hoş görseller
- Başarılı ve derinlemesine detaylanan hikâye ve evren
- Diyalog sistemi ve seslendirmesi

−
- Çok kısa

8+

SON KARAR

İngilizceniz zayıfsa veya yılın aksiyon oyununu arıyorduysanız, Firewatch yanlış adres. Ama macera peşindeyseniz durmayın, kapın!

Tür: FPS **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft / Aral **Kutulu Fiyatı:** 280 TL (Konsollar) **Dijital İndirme:** 260 TL (Konsollar), 60 EUR (UPlay), 150 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz101-fc



FARCRY PRIMAL

ATEŞİ BULDUK DA SUCUK EKSİK KALDI -SİNAN AKKOL





Etrafta hiç hayvan yoksa ve hiç hışırtı duymuyorsanız, arkanıza bir bakın...







Doğru söyleyin Takkar bey, yaşayacak mıyım?

Arkadaş, ana oyundan farklı, gariplikler içeren "what if" DLC'leri *Assassin's Creed 3*'ten beri kullanmayı ne tuttu **Ubi** yahu! Aynı şeyi *Far Cry 3*'te Blood Dragon'la (DLC olmasa da) tutturunca, adım gibi eminim Primal'ı *Far Cry 4*'e DLC olarak yapmaya başladılar. Sonra baktılar tebdil-i mekânda hayır (ve bayağı bir potansiyel) var, *Far Cry 5*'i kotarana kadar bir ara oyun yapalım dediler.

Manasız, erken erişimde parsayı toplayıp asla bitirilmeme üstüne kurulu yapılarıyla beni sinir eden hayatta kalma (survival) oyunlarının karşısında gerçek bir hikâyesi olan, AAA kalitesinde bir hayatta kalma oyununa aşeriyordum ne zamandır. *Far Cry Primal*'da kendi kabilemizi ve köyümüzü kuracağımızı duyduğumda Ubisoft'un bu oyunlara bir cevap vereceğini ummuştum...

...diyerek girsem yazıya, *Far Cry Primal*'dan pek de hoşlanmadığımı düşünürsünüz, değil mi? Ama, kazın ayağı öyle değil. *Far Cry Primal*, Ubisoft'un iki oyundur kullandığı Far Cry formülünü ("görev al, kuleye tırman, üs temizle, hayvan/bitki topla, yeni yetenekler al, güçlen" döngüsü) üçüncü kez söndürerek kullandığı bir oyun. Ama beni mest etti, çünkü:

- Güzel yenilikler ekleyerek aynı formülü son bir kez de olsa oynanır hale getirmişler.
- *Far Cry 4*'ü çok az oynadığım için "aynısının lacivérdi" sendromunu ben yaşamadım. :)

NİYE "DUNİA" (DÜNYA) ENGINE?

Sağa sola borç takmasıyla cilalı taş devrinin gelmesini geciktirerek Takkar adını alan ana karakterimiz, nispeten insan gibi yaşayan Wenja kabilesinin son üyelerinden. E o dönemde insan gibi yaşamanın günahı; ya yamyam Udam'lar tarafından kemiriliyorsunuz, ya da baskıcı rejim Izila kabilesinin kölesi oluyorsunuz. Böyle bir ortamda başlayan oyunda mağarasının kadını, mağara çocuklarının anası olma potansiyeli yüksek olmayan (kadın biraz vahşi) Sayla ile tanışan Takkar, kendini kayıp Oros topraklarında dağılmış Wenja kabilesini yeniden kurmak gibi bir görevle buluverir.

Taş devrinde geçen güzelce bir hikâyesi olan *Primal*'ın Orta Avrupa'da geçmesinden mütevellit, Hint-Avrupa dil ailesinin kökenlerine sadık yeni bir dil oluşturulmuş. Ubisoft oyundaki dilleri oluşturmak için iki tane dilbilimci profesörle birlikte çalışmış ve her üç kabile için de farklı lehçeler kullanılmış. Diyaloglar arasında günümüz kelimelerinin atalarını ucundan yakalıyorsunuz bu yüzden. Mesela "Dikkat, kaplan!" derken cümle içinde "Tigri!" (Tiger) kelimesini duyabilirsiniz.

Görsel olarak özellikle ara videolarda ve gündüz/gece gökten süzülen ışıklar altında çok güzel görünüyor oyun. Ama bazen de çok fena gözüküyor, ilginç bir şekilde. Özellikle crafting malzemesi toplarkenki özensizlik daha baştan gözüme battı. Koca koca ağaçların tık diye kaybolması, gövdem kadar kayanın iki okşama hareketiyle "toplanmış sayılması" rahatsız ediyor. Bir de birçok kaya oluşumları, yeryüzü şekilleri vs. fazla köşeli geldi bana. Sanırım coğrafyanın üstünden elle geçip güzelleştirmeye çok zamanları olmamış.

NELER YENİ?

Vahşi hayvanların korkutuculuğunu ve insanın doğaya karşı gerçek çaresizliğini çok iyi vermiş oyun.

Oyundaki avcılık hissiyatı diğer *Far Cry*'dakilerden daha üstün. Çünkü her an "av" olma tehlikeniz de var. Bir elinizde Glock, diğerinde bomba atarla papağan tüyü avına çıktığınız önceki *Far Cry*'larda "avlanmak" hiç de centilmence değildi. Ateş bu oyunda çok daha önemli bir faktör oynuyor.



O mızrak o kaburga zırhını deler mi delmez mi, hep birlikte göreceğiz.

Tüm silahları yakabiliyorsunuz, vahşi hayvanlara karşı en büyük silahınız da ateş. Ancak *Primal*'da ıskalanan en büyük faktör bence ateş ve yangının çok güdük kullanılması olmuş. Özellikle "büyük yangınlar" ve ateşin görsel kullanımı çok zayıf kalmış. Bir yeri tutuşturduğunuzda uzaklaşıp biraz sonra geri gelin, tüm bitki örtüsünün aynen durduğunu göreceksiniz – sadece biraz kararmış olarak. Beş dakika sonra gelirseniz ise yangın sanki hiç çıkmamış gibi oluyor. O basit insanların ateşe, tapacak kadar önem verdiğini düşünürseniz, Ubisoft önemli bir noktayı ıskalamış.

YAPACAK TONLA ŞEY

Ubisoft'un hemen hemen tüm oyunları aynı formülü uygulayan açık dünya oyunları artık malumunuz. Üstelik de aynı mekanikleri paylaşıp, döndürüp duruyorlar. Durum böyle olunca da iki oyunda bir patlıyorlar, özellikle de o açık dünyayı yapılacak anlamlı işlerle doldurma konusunda. Şükürler olsun ki *Primal* bu konuda bayağı başarılı. Oyunda önemli yer tutan vahşi hayvanlar ve onların avlanması/ehlileştirilmesi meselesi başta olmak üzere, yapacağınız yan işlerin çoğu keyifli, en azından anlamlı olmuş. Ha, bir de önceki *Far Cry*'larda pek olmayan yeraltı ve mağaralardan *Primal*'da bolca bulacaksınız.

AYI, SAYLA, MIZRAK

Primal'ın önceki oyunlardan en büyük farkı, avladığınız hayvanların en yırtıcı ve asil olanlarını aynı zamanda ehlileştiriyor olmanız. Her ne kadar ehlileştirme mekaniğini (beklentimin aksine) komik derecede basit yapmış olsalar da (hayvanın önüne et atıp elinizle "şşş pışşş" diyerek dağ kaplanı ehlileştirmeyi bir deneyin de görelim) bu mekaniğin oyuna bir ilerleme isteği kattığı kesin.

Ehlileştirdiğiniz hayvanların gözünüze çok sokulmayan özellikleri var. Kurtlar haritada gördüğünüz alanı çok genişletirken, kedigiller sessizce saldırıp düşmanları bir bir avlamada çok iyi. Ayılar ise cüsseleriyle hemen herkesi korkutup kaçırdıkları gibi, boş zamanlarında etrafı eşeleyip size kaynak buluyor. Gerekli yetenekleri açtığınızda bu hayvanlardan en irilerine binebilmeniz de mümkün. Bir Udam kabilesine hayvan gibi kılıç dişli kaplanla dalmak hâlâ çok keyifli. Hayvanlarınızla biraz daha kişisel ilişki kurabilmek iyi olurmuş (savaşta ölen hayvanın yerine birkaç bitkiyle hemen yenisini çağırmak gibi bir denyoluk var).

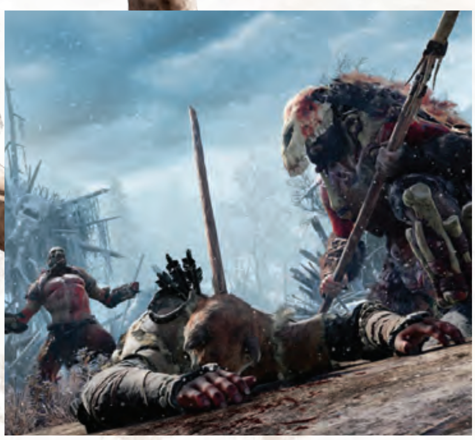
İlk ehlileştirdiğiniz hayvan olan baykuş, önceki oyunlardaki dürbünün yerini alıyor. Düşmanları işaretleme yeteneğinden sonra bir de "bombalarınızı" (evet, bomba) düşmanın tepesine bırakma yetene-

ÖZLEMLE ANIYORUZ

Bence serideki en güzel yangın/silah/bitki örtüsü mekanikleri Far Cry 2'deydi. Hatırlarsanız vurduğunuz bir ağaç dalı kopardı, bir süre sonra yavaş yavaş çıkmaya başlardı. Silahlarınızın eskilik/yenilik derecesi vardı, çatışmanın ortasında tüfekleriniz bozulurdu. Bazen roketler patlamazdı veya saçma sapan hareket ederdi. Hiç unutmam, oyunu E3'te denerken boş araziye roket atayım dedim, roket yerden sekip karşıdaki tepeyi aşarak bir yere düştü. Bir süre sonra düştüğü yerden çatır çatır bir sesler ve akabinde büyük bir patlama ve bağrış çağrış sesleri gelmeye başladı. Beş dakika sonra seslerin geldiği yere ulaştığımda yanmış kül olmuş bir köyle karşılaştım. Az önce attığım mermi buraya, tam da cephaneliğin üstüne düşmüş, oradaki mühimmatı ateşlemiş, onlar da sağa sola fırlayıp tüm köyün altını üstüne getirmişti.



Medeniyet yokken kan gövdeyi fena götürüyormuş.









« ABANIN ŞU SKILL'LERE
Oyunda alabileceğiniz 70 küsur yetenek var. Bunların çoğu önceki oyunlardan geliyor. Bazılarını önceden almak ise oyundan aldığınız zevki arttırıyor. Bunu gözeterek size tavsiye edebilirim ki, ilk iş Extra Health'i alın. Daha sonra Tensay'i köyünüze katın ve Animal Tame ağacından yürüyün. Ondan sonra da mızrak ve ok sayınızı arttıran yeteneklere sarkın.

+

- Taş devri atmosferi Far Cry'a yakışmış
- Hayvanları ehlileştirmek güzel
- Silahlarınız az olsa da etkileri hissediliyor
- Üretim sistemi anlamlı

–

- Üçüncü kez aynı formül baydı artık
- Görsel olarak bazı noktalarda kötü gözüküyor
- Multiplayer, co-op, harita editörü gibi ömrünü uzatacak hiçbir şey yok; bitirip kenara bırakırsınız

8

SON KARAR
Far Cry 4'ü atladıysanız, Primal'ı oynamak için herkesten fazla sebebiniz var..

ğini açtınız mı işiniz iki kat kolaylaşıyor.

Silah seçenekleri (takdir edersiniz ki) çok kısıtlı. Birkaç çeşit sopa, ok, mızrak ve sivri taşlar var (bir de bombalar!). Ancak, bunların hepsine tok bir ağırlık ve vuruş hissi verilmiş. Özellikle mızrakla karşınızdakini mıhladığınızda o ağırlığı hissediyorsunuz. En zayıf, kullanması en zevksiz silah sopa olmuş ama onu da tutuşturarak dolaşmak gibi bir özellik var. Giderek yanan ve biten dev bir kibrit halini alan sopayı özellikle geceleri önünüze doğru uzatarak vahşi hayvanları uzakta tutmaya çalışmak devrin havasına uygun bir kullanım olmuş. Silahlarınızın hepsi hızla tükendiği için, aynı hızla (eğer malzemeniz varsa) ve tek tuşla üretebilmeniz oyunun akışını hızlandırmış.

Oyunun haritası *FC4*'ten biraz küçük olsa da 15 ilâ 20 saatlik bir açık dünya oyunu için gayet yeterli. Ormanlık ve ılıman Oros topraklarındaki küçük kampları ve ateşleri yakarak istediğiniz yere hızla yolculuk yapabiliyorsunuz. Kuzeydeki karlı ve soğuk bölgelerdeyse sıcaklık da bir oyun mekaniği olarak oyuna ekleniyor. Burada hayatta kalmak için kış kıyafetlerinizin olması gerekiyor ve buna rağmen bir ısı kaynağından diğerine doğru gitmezseniz donabiliyorsunuz. *Primal*'ın öncüllerinden çok daha fazla hayatta kalma mekaniğine sahip olduğunu söylemek haksızlık olmayacaktır.

Etrafta toplayabileceğiniz tonla malzeme var. Bunların bir kısmı silah geliştirmeleri için gerekli iken, bir kısmı da köyünüzü geliştirmekte kullanılıyor. Köyünüze gelen sekiz yetenekli Wenja'ya onca işin gücün arasında birer de kulübe yapmanız gerekiyor. Evciklerine yerleşen kabile kuntizleri sayesinde yeteneklerinizi ve silahlarınızı geliştirebiliyorsunuz.

Açıkçası üretim (crafting), avlama ve yetenek geliştirme meselesini *Far Cry Primal*'da daha çok beğendim. Bunun en önemli nedeni *Far Cry 3* ve 4'teki "daha çok shotgun mermisi taşımak için üç papağan tüyü, bir de timsah serisi topla" formülün saçmalığın daniskası olmasıydı. Burada daha fazla ok taşıyabilmek için daha çok hayvan derisine ihtiyaç duymak çok daha mantıklı geliyor.

Gece ve gündüz döngüsü de önceki oyunlardan farklı işliyor. Oyunda haritada hayvanların yerlerine bakarsanız, gece ve gündüz hayvanlarının farklı olduğunu göreceksiniz. Gündüz daha çok otoburlar dolaşırken, gece avcı ve etoburların dünyasına dönüşüyor Oros. Her ne kadar açtığınız yeteneklerle ve yanınızda bir ayı varken bir süre sonra o korku azalsa da, üst zorluk seviyelerinde uzunca bir süre elinizdeki yanan sopayı önünüzde tuta tuta ilerlemenin verdiği korku ve hazzı yaşayacaksınız.

Peki *Primal* alınır mı? Ortam *Far Cry 3* ve *4*'e benzer mi? Evet, hem de çok. Oynanış mekanikleri benzer mi? Evet, hem de çok. Ama bayağı önemli farklılıklar da var mı? Evet, hem de çok.

Primal bence alınası bir oyun. Ama size tavsiyem, eğer *Far Cry 4*'ü çok oynadıysanız ve o formülden sıkıldıysanız almadan önce düşünün. Çünkü *Far Cry 4* oynayanlar üstünde yaptığım bilimsel deneylere göre *(Efendim? –Sarp)*, *Primal*'da karşılaşacaklarınız size aynılık hissiyatı verecektir. Ama benim gibi *FC4*'ü atladıysanız veya az oynadıysanız, *Far Cry Primal* çok keyifli bir FPS. Hani affedin ama, "taş" gibi oyun :)

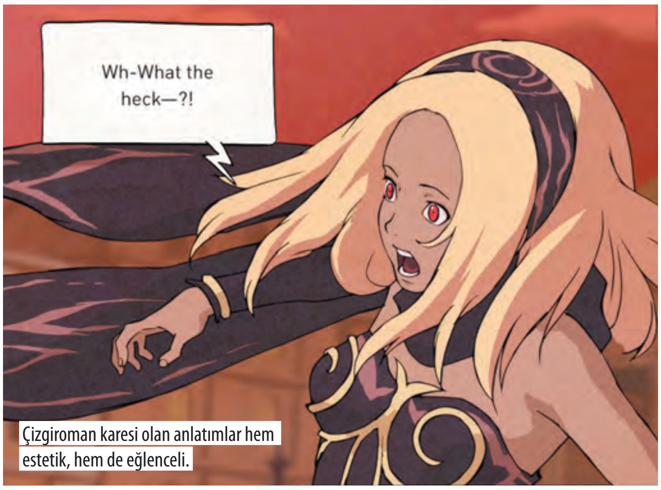


Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Bluepoint Games **Dağıtım:** SCE **Dijital İndirme:** 89 TL (PS Store) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** gravityrush.wikia.com

GRAVITY RUSH

HER ŞEY O ELMA DÜŞTÜĞÜNDE BAŞLADI -SARP KÜRKCÜ


Dövüşler sıktığı için can güncelleştirmesine ortalara kadar gerek yok.



Çizgiroman karesi olan anlatımlar hem estetik, hem de eğlenceli.

Evet, Ömer ya da Eren'in (Eryürekli) incelemediği bir Japon oyunuyla karşınızdayım. Şaşırmanız normal, ben de bu oyuna ilgi duyduğum vakitte şaşırmıştım. Her şey PS Experience etkinliğinde *Gravity Rush 2*'nin videosunu izlememle başladı. Yerçekimini kafamıza göre değiştirip oynanışı etkilediğimiz bu oyunda gözüm kalmış, "Ben bu oyunu oynamalıyım" demiştim. Aradan bir ay geçmeden masamda *Gravity Rush Remastered*'ı bulmanın zevki bambaşka tabii. Aslen bir PS Vita oyunu olan *Gravity Rush* şimdi PS4'e misafir oldu, inceleme şansı da bana düştü.

BACAKLARIMA DOLANAN ŞEY SARMAŞIK MI?

Gravity Rush, hafıza kaybı geçirmiş ve nerede olduğunu bilmeyen bir karakterle açıyor kapıyı. Yerçekimi ile oynayabilen, istediği düzlemi çekimin merkezi yapabilen bu kız fizikçilerin kalp krizi geçirmesine sebep olsa da eğlenceli bir mekanik sunuyor. Oyunun başlarında kendisine kedisi yüzünden Kat isminin atfedildiği karakterimizin karmaşık bir de geçmişi var aslında. Gravity Queen o, hatırlamasa bile kraliçelik kısmı gerçekten var. *Gravity Rush*, o kadar da boş bir oyun değil yani. Derdini çok iyi anlatıp anlatmama kısmı ise, bambaşka bir mevzu.

Birbirini izleyen 20'den fazla bölümden oluşuyor *Gravity Rush*. Çoğunlukla Hekseville adında uçan bir şehirde geçiyor oyun. Bu şehre daha sonradan eklediğiniz üç bölge var, genelde renk paletinde bir miktar değişiklik olsa da aslında oyun çok aynı gözüküyor. Zamanında Vita için planlandığı ve onun kapasitesinde çalıştığı için bunu hoş görsem de elimizde bir el konsolu yok. En azından *Gravity Rush* cel-shaded grafikleriyle ve çizgiroman şeklindeki ara anlatımlarıyla övgüyü hak ediyor. Kat'ın önce hafızasını, ardından dünyayı sarmalayan Nevi adlı yaratıkların arkasındakileri çözmesine odaklanan hikâye benim sevmediğim, Ömer'in ise bayıldığı şekilde günlük yüzeysel şeylerle bölünüyor. Neden eve mobilya toplamak için dakikalarımızı harcıyoruz ki? Ama Japon, özüne sadık bir oyun ne de olsa.

İş dövüşlere gelince ise biraz hayal kırıklığı var oyunda. Dövüşler kolay, çeşitli olsalar da. Boss'lar ya da normal düşmanlar fark etmeksizin R1 ile süzülüyor, kare ile ağızlarına tekmeyi yapıştırıyorsunuz. Neredeyse tüm oyunu böyle ilerleyerek geçiyorsunuz yani. Yer hizasında dövüş, yuvarlakla obje alıp fırlatma falan gereksiz. Bu da dövüşleri biraz kolay, aksiyon sekanslarını da sıkıcı hale getiriyor.

Gravity Rush mobil tarafta eğlenceli bir deneyim olabilir, hakkını yemiyorum. Yani Vita'yı kullanarak bu oyunu tecrübe etmek isterdim, hatta orada gördüğümde şu ankinden çok daha fazla takdir edebilirdim. Ama yarıştığı diğer oyunlar ve platformun kapasitesi düşünüldüğünde *Gravity Rush* biraz cılız kalıyor. Seslendirmeleri yok doğru düzgün mesela, buna karşın replikleri çok güzel yazılmış. Çizgiroman şeklindeki sahneler kimilerine özensiz gelebilir ama Dualshock 4'ü kullanarak karakterler ve fonun ayrı ayrı oynamasını sağladığınız, üç boyut efekti veren tatlı bir özellik var. Oyunun ses ve müzikleri ekrandan gelse de arada kaybolabilecek ufak ses efektleri kolun hoparlöründen geliyor. İşte bu tür özellikler yüzünden çok da yeremiyorum *Gravity Rush*'ı, sonuçta Japan Studio'nun gösterdiği alenen bir özen de var.

Bir şans verin yahu *Gravity Rush*'a. Kat'i, Raven'ı bir tanıyın. İkinci oyunda ekip halinde düşmanlara dalmadan önce bu karakterlerin hikâyesinin başlangıcına burnunuzu sokun bir. Evet, PS4'ün kapasitesinin altında olduğunu net hissettiren bir oyun belki ama her şey teknolojik başarı demiyorsanız ve yazın boşta kalacaksanız, bir indirim anında kapıp Hekseville'da maceraya dalabilirsiniz.


O parlayan kristaller tek hedefiniz. Onları patlatmalısınız.

+
- Yerçekimi mekaniği
- Görsel stil
- Altı dolu hikâye

−
- Dövüşler fazla kolay
- Dünya boş gibi
- Kendini anlatmayı becerememe

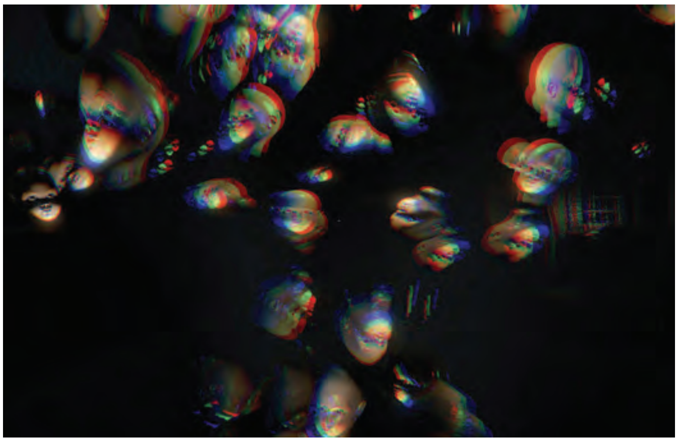
7

SON KARAR

Güzel bir mekaniği ortalama bir hikâye ve ondan daha kötü bir kurguyla sunmuşlar. Vita'da şaha kalksa da, PS4'te rakipleri bol.

○ **Tür:** Gerilim / Macera ○ **Yapım:** Bloober Team SA ○ **Dağıtım:** Aspyr ○ **Dijital İndirme:** 31 TL (Steam) ○ **Yaş Sınırı:** 16 ○ **Dahası İçin:** layersoffear.com







Ustanın kafası güzelken ev yaptırmayacaksın demek ki.

LAYERS OF FEAR

ŞİMDİ O SARI ÇEKMECELERDE KAHREDEN DUALARIM SEL -ONUR KAYA

Her insan yaşamı boyunca bir şeylere hayat verir... Size üflenen hayat zerreciklerinin bir kısmını başka bir şeylere serpmek zorundasınızdır. İster aşkın suretine bürünmüş olsun, ister bir çocuğun gülücüğüne yada bir sanat eserine, bir şeyler çıkar sizden, onları dünyaya bırakırsınız. Hele bunu işi bellemiş bir sanatçıysanız, ustalık eserinizi ortaya koymak istersiniz. Tüm birikmiş deneyiminizi, sevdiklerinizden esirgediğiniz tüm gülücükleri, gözpınarlarınızdan kaçmasına izin vermediğiniz tüm damlaları tek bir kalıba dökmek istersiniz ve o kalıbın hazır olmasını bazen yıllarca beklersiniz. Bazen de bu bekleyiş trajediyle biter. Bazen eserinizi travmalarınız ele geçirir, mükemmelliği kovalarken asla yanınızdan ayrılmayacak sandığınız benliğinizi, asla bulamayacağınız bir ara sokakta kaybediverirsiniz...

HANIM, TUVALİMİ GETİR!

İşte *Layers of Fear*'ın yapımcıları, kulağa çok ilginç ve aynı zamanda çok da olgun gelen bu "psikolojiyi" ana konsept olarak seçmiş. Viktorya Dönemi'nde yaşayan, geçmişinde puslu, şizofren bir ressamı kontrol ederek anılarımızı toplayıp şaheserimizi tamamlamaya çalışıyoruz. Yapımcıların "sanatçının dramı" konseptini oyuna ve oynanışa ne kadar başarılı yansıttıkları ise tartışılır. Benim bu inceleme çerçevesinde yapmaya çalışacağım şey de aslında bu, çünkü *Layers of Fear*'a artı eksi sıralayıp not basmak içime pek sinmeyecek. *Layers of Fear*, popüler Unity motoru ile yapılmış, çok hoş gözüken bir oyun. Görselleri, tek tek ele alındığında çok güçlü ama olay onları kullanarak oyuncuya bir şeyler anlatmaya gelince işler biraz sarpa sarıyor (Saaaarp!!) *(Beni korku oyununa çağırmaya utanmıyor musun!? –Sarp)* ve bu durum, oyuncusunu atmosferine çekmek için kullandığı bütün anlatım öğeleriyle bağlantılı, hepsinde ortak bir sıkıntı. Müzikler bazen alakasız, ses efektleri klişe ve yer yer gereksiz. En düzgün işleyen kısmı çizgiselliği, o da "senaryo keşif mekaniği" ile çelişiyor. Kafanız karıştı mı? Karışmıştır, zaten ben de karıştım ama dayanın, açacağım düğümü.

HANIM? HANIM!!

Çizgisellik lafı ettim, oradan dalayım; atmosfer ve anlatım odaklı oyunların genelde yaptığı bir hata varsa, o da oyun akışını zaman zaman gereğinden fazla aksatmaktır. *Layers of Fear*'ın asla yapmadığı şey de bu, zaman zaman size farklı yollar sunuluyor ve hangisinden giderseniz gidin, oyun ilerliyor. Oyunda ölmek bile önceki kayıt noktasını yüklemek değil, daha önce görmediğiniz bir yerde uyanıp oradan devam etmek demek. Zaman zaman size olduğunuz yerde çember bile çizdiriyor, bu döngüden kaçış yolunu ararken bile duraklamıyorsunuz. Bu başarıyı gölgeleyen şey ise, yapımcıların aralara doldurdukları, ilk seferden sonra işe yaramayan yürek hoplatma anları, zayıf gerilim öğeleri. Bunları sayıca fazlalığı ve bütünün içindeki anlamsızlığı, zaman zaman oyunun gidişatı içerisinde öneme sahip olan sahneleri ayırt edememenize yol açıyor. Oyunun arka plan hikâyesini öğrenmek için ise fellik fellik not ve anı aramanız lazım ki hangi sanrının neyi simgelediğine dair kafanızda ufacık bir fikir oluşturabilin. Ki çoğu zaman o da kâr etmiyor. Durum böyle olunca, oyun ilk bitirişte size anlamlı üç sonunun birinden ötesini hediye edemiyor. İlla büyük boşluklar bırakıyor. Diğer sonları görmek için tekrar oynarsanız, ne yapacağınızı bilemediğinizden genel gidişatı değiştiremeyip yine aynı sonla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Bunu oyuncuya meydan okuyan bir artı olarak mı, yoksa eksi olarak mı algılarsınız, orasını size bırakıyorum ama benim pek hoşuma gitmedi. Hikâye kırıntısı bulmak için çok büyük bir çoğunluğu boş çekmeceleri talan etmek de, hepi topu 3 saat süren bir oyunda sabır taşırmak için muazzam bir yöntem.

Nihayetinde *Layers of Fear*, ilginç şeyler denediği ve sunumu güçlü olduğu için indirimde denemeye değer bir oyun ama ben bunu bilir bunu söylerim, Hansel ve Gretel benim şu oyunda not kovaladığım kadar ekmek kırıntısı aramadı ormanda.

+

- Görselliği çok güçlü, mekân tasarımları göz alıcı
- Oyunun akışı hiç kesilmiyor
- Hikâyenin konsepti güzel

−

- Kahrolası çekmeceler
- Aç aç bitmeyen çekmeceler
- Boş olan çekmeceler
- Kilitli çekmeceler

7

SON KARAR

Pek korkutamıyor ya, siz yine de bir deneyin.




Orman yollarında oyun tam bir şölen yaşatıyor.



Tür: Simülasyon **Yapım:** SCS Software **Dağıtım:** Excalibur Publishing **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital Fiyatı:** 59 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 3 **Dahası İçin:** www.americantrucksimulator.com

AMERICAN TRUCK SIMULATOR

BİR TIR ŞOFÖRÜNÜN SEYİR DEFTERİ -BURAK EKEN

Yorgun bir gecenin şafağı… İlk gözağrım, sarı MAN'ımın direksiyonunda, Almanya'dayım. Almanların geniş, rahat otobanları insanın iyice uykusunu getiriyor. "Hadi dayan, az kaldı" diyorum kendime; "şu teslimatı yapayım, bi' güzel uyurum". Saat sabahı gösteriyor artık. Havada belli belirsiz bir aydınlık… Derken günün ilk ışıkları çıkıp karanlığı deliyor karşımda. Mâlum, doğuya doğru sürüyorum. Güneş tam karşımda doğuyor. Ufukta yavaş yavaş ortaya çıkan güneşin ışığı uykulu gözlerimi tam ortasından vuruyor. Yolu görmekte zorlanıyorum. Yokluk içinde bankadan krediyle aldığım şirin çekicimin koca camına artık bir güneşlik taktırmam gerektiğini o an keskin bir şekilde hissediyorum. Ve işte tam o an, yaptığım bu işten ne kadar keyif aldığımın farkına varıyorum. Rahatsızlığının bile tatmin verdiği huzurlu bir deneyim yaşadığımı anlıyorum.

Aradan geçen dört yılda Avrupa'yı köşe bucak gezdik, teslimat yapmadık nokta bırakmadık. En son İskandinavya'ya adım atıp kuzey medeniyetinin mis gibi havasını da ciğerlerimize çektikten sonra artık yeni, farklı bir deneyimin zamanı geldi. Bunun için de geniş düzlükleriyle, marka olmuş yollarıyla ünlü Amerika'dan iyisi olamazdı. West Coast'ta tır şoförü ihtiyacı ortaya çıkmış. E bize de bundan âlâ fırsat mı olur?

Okyanus aşırı yolculuktan sonra Amerika'nın en batısına, San Francisco'ya ulaştım. Şimdilik bize çalışma izni veren eyaletler yalnızca Kaliforniya ve Nevada. Ancak bu eyaletlerin büyüklüğü, karnımızı rahatça doyurabilmemizi ve sıkılmamamızı sağlıyor. Ben kendime iş merkezi olarak büyük ve merkezi sahil şehri San Francisco'yu seçtim. Burada küçük bir garaj alıp yerleştim hemen. Siz de istediğiniz şehirde işe başlayabilirsiniz. Yalnız bir tüyo vermemde fayda var: İş imkânları Kaliforniya'nın ortalarında yoğunlaşmış durumda. Özellikle Bakersfield, Barstow, Oxnard şehirleri, en çok teslimat çıkaran yerler. Bu illerde asla işsiz kalmazsınız.

Avrupa'yla Amerika arasında ilk göze çarpan fark elbette ki tırlar. Çekicilerin farklı tasarımlarını biliyorduk zaten. Fakat dorseler de Avrupa'dakilere göre gerçekten büyük. Çok çok uzun dorseler var. Bu yeni, burunlu tırlara alışmaya çalışırken onlarla birlikte bir de uzun dorseleri kontrol etmeye uğraşıyoruz. Bu da alışık olmadığımız farklı bir deneyim anlamına geliyor.

Tır şoförlüğünde ne kadar uzmanlaşmış olsak da bazı

SENİ ÖZLEYECEĞİM SCANIA...

Euro Truck Simulator 2'deki o alıştığımız güzel tırlara ve markalara American Truck'a başlarken veda etmek zorundayız. Nitekim Avrupa'daki çekici tasarımları da markaları da Amerika'da yok. Oyunda şu an yalnızca Peterbilt ve Kenworth markalarının birer güncel tırı bulunuyor. Kenworth'ün (tam klasik Amerikan tırı diyebileceğim) popüler W900 modeli de ücretsiz bir DLC olarak eklendi. Yakında Volvo da yine ücretsiz güncellemeyle eklenecek oyuna (ama Avrupa'daki güzel FH 16'lardan değil). Bu şekilde tır yelpazesi giderek genişleyecek oyunun.

şeyleri yeniden öğrenmemiz gerekiyor. Park etmek gibi mesela. Amerika'ya gelmeden önce artık bazı garajlarda tırı dikiz aynasına bile bakmadan park edebiliyordum. Ancak burada açıkçası ilk başlarda afalladım. Hem çıkık burunlu çekiciyle hem uzun dorseyle uğraşırken bir yandan da daracık köşelere park yapmaya çalışmak beni çokça terletti. Aslında depolara yükü götürdüğünde "istediğin yere bırak" diyorlar. Ama hem zor yerlere park etmenin bahşişi daha bol olduğundan hem de bunca yıllık şoförlük geçmişime "ortaya bırakıp gitti" lafını yakıştıramadığımdan, ben hep zor yere park etmeye çalışıyorum. Zaman zaman hâlâ zorlansam da artık iyice alıştım diyebilirim.

GÜNEŞİN HEP PARLADIĞI YER

Avrupa'da sanayi semtleri arasında geçen hayatımızdan sonra Amerika'da şehirlerin içine girebilmek insanı çok ferahlatıyor. Hele ki ünlü şehirlerin yuvası olan Kaliforniya ve Nevada'da dolaşmak insanı alabildiğine eğlendiriyor. Güne sabah San Francisco'nun ölümcül yokuşlarında başlayıp öğlen Los Angeles'ın Venice Beach'inde soğuk bir şeyler içip öğleden sonra San Diego'ya gitmek üzere Hollywood'u aşıp da Comic-Con'un merkezinde akşam yemeği yerken ertesi gün için Las Vegas plânları yapmak müthiş bir hayat düzeni gerçekten.

Şehirler böyleyken şehirlerarası yollar da daha az eğlenceli değil. Avrupa'nın bariyerlerle, hatta yer yer duvarlarla sıkıştırılmış yollarına karşın Amerika'da köprü, tepe, uçurum gibi yerler olmadıkça yol kenarı bariyerlere az rastlıyoruz. Onlar yerine bol bol reklam panosu görüyoruz yol kenarlarında (Aralarında yükünü taşıdığımız şirketlere de rastlıyoruz tabii).

Nice doğal ve suni güzellik var yolumuzun geçtiği yerlerde. Nevada'nın geniş ve kenarlarından kumlarla, tozlarla kaplanmış yolları, çölün ortasında bir başına olduğunu daha net hissettiriyor insana. Dağlık yollar, Avrupa'nın Alpleri kadar olmasa da güzel. Ancak ormanların arasına girmek cidden şahane. Özellikle bir San Francisco-Fresno yolu var ki; ormanlarla çevrili o daracık yolda tırmanmak, hele ki inişte hızlanmak inanılmaz keyifli. Sahil yolları da bambaşka bir tat. Amerika'nın meşhur Batı kıyısını boydan gezmek huzur verici bir güzellik. Tabii Kaliforniya'nın meşhur köprülerinden geçerken göz ucuyla yandaki manzaraya dalmak ise paha biçilemez.

Yalnız en güzeli güneşin doğuşunu ve batışını izlemek. Avrupa'daki keskin gündönümlerine kıyasla güneşin o yavaş yavaş belirişi ve yavaş yavaş kayboluşu doğal bir görsel şölen sunuyor. Eğer bir de güneşe doğru sürüyorsanız… Bir de radyoda güzel bir şey çalıyorsa… Gittikçe gözünü alan o güneş ışıkları arasından gökyüzünün kızarıklığını seyretmek Amerika'da şimdiye kadar karşılaştığım en büyüleyici güzellik.

Her şey bu kadar güzel, lay lay lom değil tabii. Bu güzelliklerin tadını çıkarırken bir yandan da trafik kuralları Avrupa'dan daha çok zorluyor sürücüyü. Örneğin artık ağırlık istasyonları giriyor hayatımıza. Çok ağır yükleri taşırken otoyollarda kantara girip tartmak gerekiyor. Onay aldıktan sonra devam edebiliyorsun yola. Eğer kantara girmeyip geçip gidersen hemen cezayı yiyorsun.

Ancak Avrupa'yla aradaki en zorlayıcı fark, Amerikalıların radarları çok iyi gizlemiş olması. Şehir dışında da şehir içinde de bir türlü göremedim radarların yerini. Ne olduğunu anlamadan tak diye kesiyorlar cezayı. Avrupa'da radarların yerlerini, her bölgenin kendine has radar şeklini öğrenmiştim artık. Burada sadece bir çeşidini çözebildim. O da Türkiye'den aşina olduğumuz klasik radar: yol kenarında pusuya yatmış polis arabası. Özellikle eyaletin en büyük yolu olan Interstate 5'ta birkaç farklı yerde rastladım bunlara.

Polislerden bahsetmişken, onların burada hem şehir içi hem şehirlerarası yollarda devriye dolaştığını söylemem gerek. Trafik kurallarını ihlâl edersen kameralar anında tespit edip cezayı yapıştırıyor zaten. Fakat eğer bir de polisler görürse onlar da rapor ediyor. Sağa çekip durdurmuyorlar ama tanık oldukları kural ihlâllerinde kesilen ceza ikiye katlanıyor. Radarların yerini bilemediğim için ceza yemeye alıştım ama en azından polis görünce onun temposuna göre yavaşlayıp ekstra cezadan paçayı kurtarmaya çalışıyorum artık. Vallahi Amerika'daki ilk günlerimde kazandığım para boğazımdan geçtiğinden çok devlete ceza olarak gidiyordu. Ben yandım, siz yanmayın. En azından polis gördüğünüz yerde dikkatli olun.

Amerika'dan şimdilik anlatacaklarım bu kadar sevgili şoför dostlarım. Bu arada benden duymuş olun, yakında Arizona da yabancı tır şoförlerine çalışma izni verecekmiş. Bu konuda gelişmeler olur da Arizona'ya gidersem, oradan da izlenimlerimi size yazarım. Şimdilik hoşçakalın. Deponuz dolu, yolunuz açık olsun...

Amerika'nın yolları gibi trafik kuralları da kendine has. Ama polis her yerde aynı; acımıyor.







Yazıda gaza geldim, kenara çekip yemek yeme şansı yok ne yazık ki.

NE KADAR YENİ?

Oyun çıktığından beri ETS 2'den hiç farkı olmadığına, sırf harita ve araçların değiştiğine, hatta bunun bir genişleme paketi olduğuna dair yorumlar yapılıyor. Ben bunları çok abartı buluyorum. Yazıda değindiğim gibi harita küçük detaylara kadar tamamen değişmiş ve hem haritanın hem araç yapılarının değişmesi oynanışa da ciddi etki etmiş. Ancak bu eleştirilere pay veren ve benim de katıldığım bir sıkıntı var ki; o da arayüz. SCS, oyuncuların yabancılık çekmemesi için ETS 2 arayüzünü birebir korumuş. Ancak arayüzün böyle tıpatıp aynı olması, yabancı hissettirmemeyi aşıp insana farklı oyun oynadığını unutturabiliyor. Bu da benim için oyunun en büyük eksisini oluşturuyor.

+

- Huzur veren ortam
- Şehirlere girip gerçek mekanları görebilme
- Etkileyici görsellik ve doğa çeşitliliği
- Sürüş dinamiklerinde farkını gösteriyor
- Modlarla ömrü uzatılmaya müsait
- Tamamen Türkçe

−

- Şimdilik harita ve araç çeşitliliği kısıtlı
- Hâlâ resmi multiplayer yok
- Arayüzün ETS 2 ile tamamen aynı olması "aynı oyun" hissiyatı yaratıyor

8

SON KARAR

Euro Truck'ın açtığı yoldan giderek Amerika'da road trip yapma hevesinizi olabildiğince karşılıyor.

Tür: Strateji Yapım: Blackbird Interactive Dağıtım: Gearbox / Aral Dijital İndirme: 75 TL (Steam) Yaş Sınırı: 7 Dahası İçin: desertsofkharak.com

HOMEWORLD: DESERTS OF KHARAK

KHARAK TARİHİNDEN BİR KESİT... -ARES BAYAR

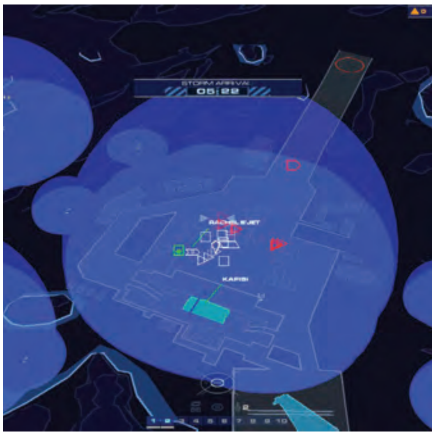
1100 KDS, Kharak. Çölleşmeye yüz tutan, savaşların eksik olmadığı bu kurak gezegenden ümitlerin tükenmeye başladığı bir anda uyduya farklı bir "şey" takılır (hayır, anomali kelimesini kullanmayacağım). Toplumların ortak özelliklerinin başında gelen merak ve kendini savunma (!) içgüdüsü ile hareket eden klanlar, Kushan ırkının en önemli üyelerinden olan bilim şefini bu gizemi ortadan kaldırmak için görevlendirir. Bu görev belki yeni bir dert açacaktır yaşayanlara, belki de beklenmedik bir çıkış yolu olacaktır. Sadece Rachel için değil, tüm gezegen için önemli bir görevdir bu. İşte tam bu noktada **Rachel S'jet** ile birlikte Kharak çöllerinde tehlikeli ve başarısızlığı kabul etmeyen görevler içerisinde buluyoruz kendimizi.

Homeworld serisine göre daha önceki bir zaman diliminde geçen *Homeworld: Deserts of Kharak (DoK)* bizi uzayın derinliklerinde heyecan dolu saatlere davet ediyor. Uzay temalı GZS denildiğinde bir ağırlığı olan ve eski oyunlarının tekrar yapımı ile "veteran" oyuncuların yanında genç nesili de kendine bağlayan *Homeworld* serisi bu sefer de güzel bir devam oyunu ile karşımızda. (Reklamlar!)

ISSIZLIĞIN ORTASINDA

Her zaman yaptığım gibi direkt olarak tek kişilik oyun moduna dalıyorum. Toplamda 13 bölümden oluşan bu modda Rachel S'jet önderliğinde maceraya yelken açıyoruz. Ortalama bir oyuncunun yaklaşık 10 saatte bitirebildiği uzunlukta, tam da kararında olmuş. Ancak sanmayın ki bütün bu süre boyunca dolu dolu oyun oynuyoruz. Hikâyeyi daha iyi yansıtabilmek için bolca ara video hazırlamışlar ve bu bazı sabırsız oyuncular için sıkıntı olabilir. Hatta internette araştırma yaparsanız, özellikle bu videoların geçilemediği ile ilgili oldukça şikayet olduğunu görebilirsiniz. Aslında insanların bu konuda yanlış şeye kızdıklarını düşünüyorum. Sorun videolarda değil, sorun arkasından gelen oyuncuya bırakılan kısımın nispeten kısa olmasında. Video bitiyor, çok kısa süre içerisinde kendimizi aksiyonun ortasında buluyoruz. Kime nasıl saldırayım, hangi taktik daha iyi olur, ana gemimizi en güzel nasıl koruyabilirim gibi düşünceler ile tatlı sert boğuşmamızın en güzel anında bölüm bitiyor. Benim gibi gençliğinin son demlerini yaşayan, reflekslerinin yavaşladığını ve pratik zekalarının eskisi kadar hızlı olmadığını fark eden "veteran" strateji oyuncuları için çok da yorulmadan bölüm bitiyor olması güzel ama günümüzün zekâ küpü oyuncuları için hiç tatmin edici bir durum değil. Hikâyenin giriş bölümü uzun bir videodan oluşurken, gelişme ve sonuç bölümü kısacık olunca bir garip poluyor. Daha stabil bir oyun atmosferi için *Warcraft* ya da *Age of Mythology* dengesini yakalamaları gerekliydi.

Hakimiyet isteğinizi sonuna kadar yanıtlayan Sensör Ekranı en büyük yardımcınız. Harita ile ilgili bütün bilgiler burada!



Ana gemimiz Kapisi. İlk başta grip nedeniyle kullandığım ilaçların da etkisinden olsa gerek "Neyin kapısı ki bu?" diye kafamdaki deli sorular oluştuğunu itiraf etmeliyim. Üretim ve teknoloji gelişiminin yanı sıra kazanılan puanları doğru bir şekilde dağıtırsak yok edici bir canavara dönüşebiliyor. Hiç istemediğim bir hadise de olsa bazı bölümlerde olaya onu da dahil etmem gerekti. Yetti artık modunda ortalığa dalıp düşmanın ağzını burnunu kırmasından zevk almadım değil. Kapisi dışında ise yeteri kadar farklı özelliklere sahip araçlarımız var. Zibilyon tane birbirine benzeyen birimleri yerine yapımcı **Blackbird Interactive**'in tercihini mantıklı buldum. Stratejinize ve düşmanınıza göre yoğunlaşacaklarınız olsa da size tavsiyem elinizin altında her zaman belirli sayıda Light Attack Vehicle (LAV) bulundurmanız. Hızları sayesinde düşmanın ağır toplarına karşı sizi mutlu edecektir. LAV ile hilâl taktiği yapmanın verdiği his paha biçilemez! Oyun sırasında en çok zevk aldığım taktiklerin başında, düşmanı belirli bir bölgeye topladıktan sonra ağır toplarımla rahatsız ederken, LAV'ler ile etraftan dolaşıp ortalığı dağıtmak geldi.

Strateji oyunlarının kimi zaman sevilen, kimi zaman dışlanan teknoloji ağaçları *DoK*'de yüzeysel. Kasıtlı ve mantıklı bir tercih olmuş. Birkaç tane gelişme yapıyoruz, bir de bakıyoruz bölüm bitmiş. Özellikle ilk başlarda topladığım kaynaklarla teknolojimi geliştirmek yerinde daha çok savaş birimi üretmeyi tercih ettim. Bu tercihim nedeniyle bölüm sonu nihai savaşında ortamının kaosa dönüşmesine epsilon komşuluğunda olsam da en azından gözüm doydu.

İşte hikâyenin başladığı nokta. Rachel yolculuk için hazırlanıyor.





"Buradan Kushan hükümetine sesleniyorum" Sanki uzaylı komutan değil de, bilgisayar korsanı.









Arayüz, türe yakışır bir kaliteye sahip ve işlevsel.

ENDER GELİŞEN AKHİSAR ATAKLARI

Ana hikâye dışında Skirmish ve Multiplayer modları da diğer oyunlarda olduğu klasiklikte. Çöl ortamında harita çeşitliliğini mi sağlayamadılar yoksa bilerek alternatif mi üremediler bilmiyorum ama güncelleme ile yeni eklemeler olmazsa ömürlerinin çok olduğunu söyleyemem. Düşman ana gemisini yok et ya da belirli sayıda “artifact” ele geçir gibi iki temel üzerinde eğlenceli zaman geçirdiğim çevrimiçi modunda eşleşme bekleme kısmı birazcık can sıkıcı olabiliyor. Devasa bir oyuncu kitlesi olmadığını bilsem de dünyadaki herşeyin hız ile harmanlandığı bu dönemde 15 dk beklemek pek de mutlu etmiyor. Hatta bir seferinde bilgisayar başında rakip beklemekten sıkılıp televizyondaki maça dalmışım. Devre arası olduğunda fark ettim ki yenilmişim!

Genelde benim için fazla bir önemi olmayan, strateji ve simülasyon oyunlarında ise hiç dikkat etmediğim grafik konusunda *DoK* sınıfı geçti. Modellemeler, harita tasarımı ve oyun arayüzü kendi türüne yakışmış. Kamera açısı en uzaktayken bile zaman zaman birimler üzerindeki hakimiyet problemine yol açıyor olması oyunun en büyük eksisi. Zaten olaylar hızlı gelişiyor, sürekli bir aksiyon halindeyiz. Bir de kontrol hissinin elinde olmaması sinir bozucu. Bunun yanısıra, favorim olan LAV ekibim ile yakın çatışma durumlarında kamerayı yakınlaştırarak sahnenin içindeymişim gibi gaza geldiğim anlar da oldu. Hakkını da vermek lazım. Sadece savaşın olduğu sahnelerde değil, ara videolarda başta olmak üzere oyunun genelinde arka planlar çok iyi tasarlanmış. Issız bir çöldeyiz duygusuna kapılıyorsunuz, nereden nasıl bir düşmanın geleceğini bilmeden, bilinmeze doğru yol aldığınız bir çölde.

Homeworld Remastered'da oyunun kodları bulunamadığı için yer almayan *Homeworld: Cataclysm* ile başta hikâye örgüsü olmak üzere bir çok konuda benzerlikler tespit edenler olmuş. Görevler, müzikler, hikayenin temel hatları tanıdık gelecektir, çünkü seride genel olarak bir tutarlılık var. GZS oyunlarında benzerlik gösterebilecek şeyler olduğu için çok şaşırmadım. Belki de gerçekten eski dosta bir selam çakmış da olabilirler. Seriyi en başından beri takip ediyorsanız, oynarken bu ayrıntı da aklınızda olsun. Daha geçen gün oynadığım FM'de hangi oyuncumu neden satılık listesine koyduğumu hatırlamayan ben için ne yazık ki bir şeyler çağrıştırmadan öteye gidemedi. Oyun defterim olduğunu biliyor muydunuz?

ÇÖLDE GÖKYÜZÜ

En güzel özelliği son paragrafta anlatmak istedim. Serinin ilk oyunlarının da müziklerini yapan Paul Ruskay yine çok başarılı bir iş ortaya çıkarmış. Oyun dışında müzikleri dinlediğimde derin düşüncelere daldığımı fark ettim. Oyun sırasında ise kendimi Kushan ırkından sıradan biri olarak Kharak çöllerinde varoluş mücadelesinin içinde duygusu beni alıp götürüyordu. Bu duruma seslendirmeler ve arasıra duyduğumuz R2-D2 benzeri sesler de eklenince en başından beri övdüğüm atmosfer güzelliğini hissedebiliyorsunuz.

+

- Atmosfer
- Hikâyesi başarılı
- Bol ara video, en sevdiğim!

−

- Kısa, kontrolü zor bölümler; en sevmediğim!
- Kamera açısı bazen sorunlu
- Harita sayısı çok az

7

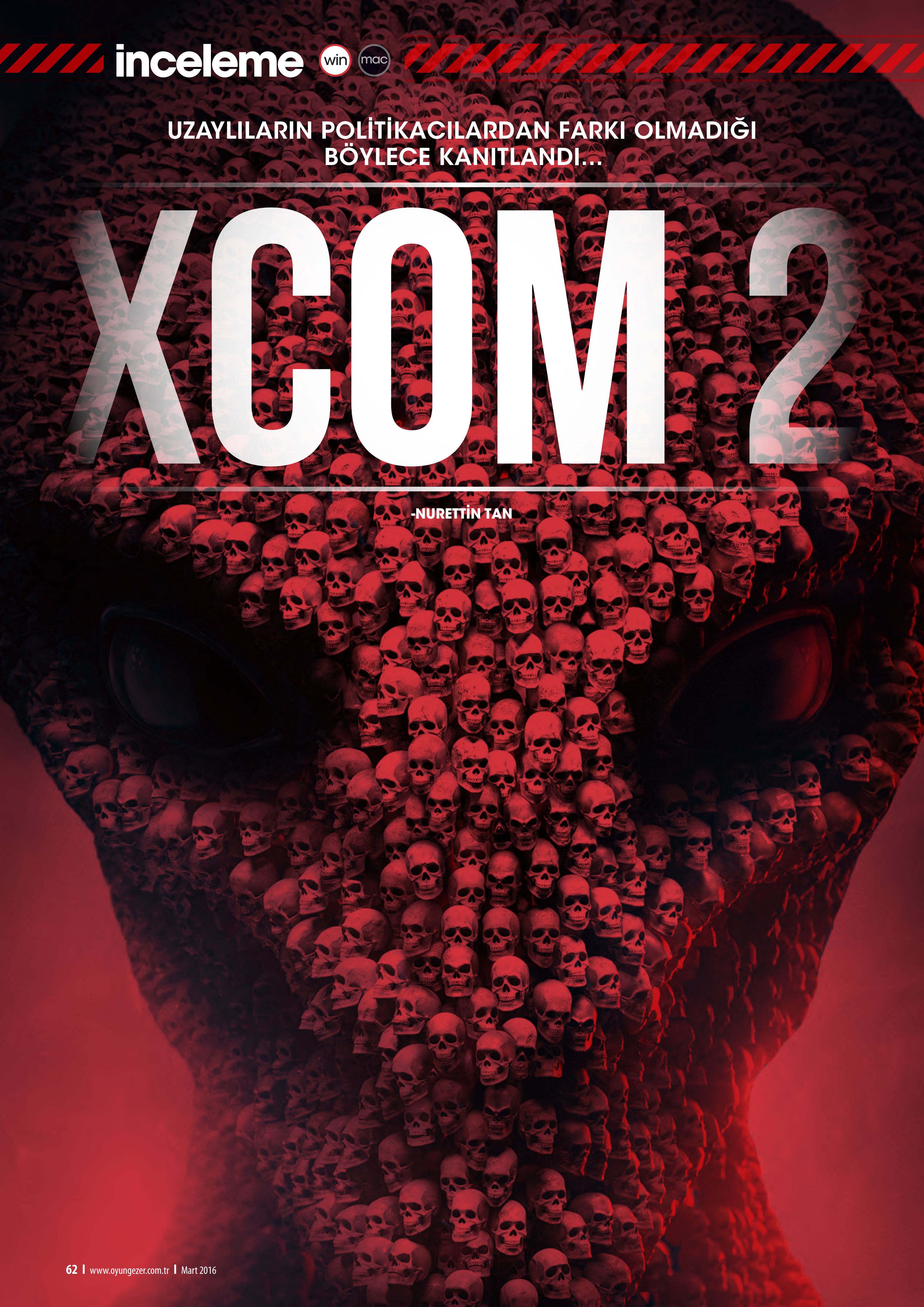
SON KARAR

GZS seviyorsanız zaten kaçırmayacaksınız. Diğer türlü indirim zamanında alıp göz atmanızı tavsiye ederim. En azından hikâyesi sizi saracaktır.

UZAYLILARIN POLİTİKACILARDAN FARKI OLMADIĞI BÖYLECE KANITLANDI...

XCOM 2

-NURETTİN TAN



İnsanoğlunun bir kez daha XCOM'un yardımına ihtiyacı var ama işin kötü tarafı bu sefer bize ihtiyaçları olduğunu bilmiyorlar. Çünkü sahte barışın getirdiği tatlı uykuyla kendilerinden geçmiş vaziyetteler. İlk savaşı kazanmamıza rağmen uzaylılar bundan ders alarak devasa bir gemiyle XCOM üssüne doğrudan saldırıp savunma hattını o kadar hızlı kırdılar ki kimse ne olup ne bittiğini bile anlamadı. Kumandan ele geçirildi, XCOM dağıtıldı... Başka gezegenden gelen işgalciler bu sefer demir yumrukla Dünya halkını ezmek yerine taktik değiştirdiler. Bilgilerinin bir bölümünü bizimle paylaştılar, hastalıkları tedavi ettiler, teknolojilerini sundular ve bütün bu "biz sizin öğretmeniniziz" lafı altında kontrolü ele aldılar. İnsanlık kendinden büyük bir yetişkinin kanadı altına girip onun korumasından memnun olan bir çocuk gibi sineye çekildi. Ama XCOM dağılmıştı, yok edilmemişti. Parçalara ayrılan örgüt insanlığı uyuduğu bu sahte rüyadan kaldırmak için tekrar birlik olma yoluna girişti. İşte Kumandan; burada devreye siz giriyorsunuz. Bize ilk savaşı kazandıran siz ikinci kurtuluşumuzun tek yolusunuz.

Nihayet *XCOM 2* geldi. Çıkması için gün saydığım nadir oyunlardandır kendisi. Hani ruhunun bir bölümünü sat *XCOM 3*'ü şimdiden oynayacaksın deseler hiç düşünmem hisseleri halka açarım. Dolayısıyla aylar öncesinden Serpil'e sunduğum adaklar yerini buldu ve oyunu kaptım. Oyun hakkında olumsuz bir şey okuyacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Belki ufak tefek kusurlardan bahsedebilirim ama *XCOM 2*'nin başlı başına falso sayılacak hiçbir faulü yok. İlk üç sayfalık bölümde ne gibi değişiklikler var onlardan bahsedeceğim, diğer bölümde ise menünüzde taktikler ve daha derinlemesine açıklamalar bulunacak.

SECTOPOD KARNINDAN LAZER ÇIKARDIĞI ZAMAN ATEŞ ETMEK YERİNE KAÇMAK DAİMA DAHA İYİ BİR SEÇİM

KUMANDAN, BU SEFER OMUZLARINIZDAKİ YÜK DÜNYA KADAR

Hikâyeye hızla bir göz atalım zira aslında öykü size ilk paragrafta anlattığımdan farklı değil. Ekleyebileceğim tek şey "Kumandan" olarak benim -ya da sizin- rolümüz artmış durumda. Hatta şöyle demek daha doğru olur: *XCOM 2*'nin (gelecek ek paketleri düşünerek diyorum) ve mütemadiyen *XCOM 3*'ün (oyun sonunda *XCOM 3* fısıltıları mevcut) senaryosu bizim üstümüzden dönecek. Ben burada biraz Blizzard'ın *Warlords of Draenor* ile oyuncuyu hikâyenin ortasına koyup kumandan yaparak ona kendini özel hissettirmesi (ne özeli, aslında oyunu oynayan herkes kumandan halbuki hehe) taktiğini sezdim. Öyle ya da böyle işe yaramış çünkü kendimi pohpohlanmış, insanlığı kurtaracak tek kişi gibi gördüm. Spoiler vermeden ancak bu kadarını anlatabiliyorum ama işin özü; hikâye ve kurgu açısından ilkinden çok daha iyi bir oyun sizi bekliyor. Buna emin olun.

ASLINI BOZMADAN YENİ OYUN YAPMA SANATI

XCOM 2 gerçekten ilkinden farklı. Birincinin iyi yanlarına dokunmayıp zekice bir hareketle oyuncuya komple yeni bir oyun oynuyormuş hissi veriyor. Nasıl mı? Artık saldıran taraf biziz, uzaylılar (oyunda adları Advent diye geçiyor. Yazının geri kalanında bunu kullanacağım) ise savunan kısım. Bu gerçekten başlı başına bir değişiklik getirmiş çünkü görev tarzımız tamamen değişmiş. Gizlenerek saldırma, kısıtlı sıra (turn) sayısında görevi bitirme, görevi bitirseniz bile ortamdan uzaklaşabilmek için Skyranger gemisinin sizi güvenle alabileceği kaçış noktasına varmaya çalışmak gibi değişiklikler oyunu ilkinden hatırı sayılır derecede ayırıyor. Şaşıracaksınız belki ama artık savaş alanında tek düşmanımız Advent değil, siviller de bize karşı. Elbette kalkıp bize ateş etmiyorlar ama gizlenerek ilerlediğiniz bir görevde herhangi bir sivile göründüğünüz anda o bölgede olduğunuzun farkına varılıyor ve gizlilik avantajınızı kaybediyorsunuz.



BioShock'tan çıkıp XCOM evrenine gelen Big Daddy'yi öldürmesi o kadar zor ki...





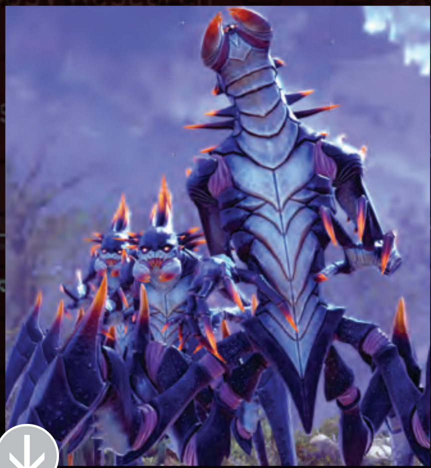


PROVING GROUNDS

Engineering odasında ele geçirdiğimiz uzaylı teknolojisini üretiyoruz. Bir de mühendislerimizin bu Advent teknolojisinden yeni neler üretebileceğiz diye beyin fırtınası yaptıkları alet edavat fikirleri var. Bunları Proving Grounds dediğimiz odadan üretiyoruz. Yeni zırhlar, yeni mermi çeşitleri, yeni bomba çeşitleri, yeni çelik yelek çeşitleri... Yelpaze acayip geniş ve bu savaş esnasında yapacağınız atraksiyonlara türlü yenilik ve eğlence katıyor.



Hiçbir XCOM askerinin yüz yüze gelmek isteyeceği bir görüntü değil.







Hiç şüphesiz oyundaki en büyük değişiklik uzaylı saldırılarına karşı taktik geliştirdiğimiz büyük haritamız. Arkadaşlar artık kaçağız, yer altından çalışan bir örgütüz. Advent'in gözünde bildiğiniz teröristiz, hatta halk bile öyle olduğumuzu düşünüyor. Dolayısı ile oraya buraya ilan asarak üs kuramıyoruz artık. Yusuf yusuf gezerek kıtaların belirli bölgelerine gidip bizim gibi anarşik halkı gaza getirip, örgütlüyoruz.

Hayır ne var uzaylılar bize yardım eli uzatırken arada milyarlarca insanı yok etmişse? Örgütlenmenin lüzumu ne? Uzaylı öldürmese zaten biz birbirimizi gebertmeyecek miyiz? Derdimiz "Hayır bizi uzaylılar öldüremez, ancak insanı insan öldürür," kafası resmen. Neyse... İlk oyundan farklı olarak belirli bir üssümüz yok. Kaçak hayatı yaşadığımız için artık üssümüz Avenger'in ta kendisi. Shen ölmeden evvel (malesef ölüyor ama onun yerine kızı görevi devralıyor) hayatının projesini gerçekleştirip ilk oyundaki UFO'lardan birini insan teknolojisine devşiriyor. Yani barakamız, araştırma ve üretim odalarımız falan hepsi artık uçan bir geminin içinde. Bu gemi ile sağa sola uçup elin uzaylısına rahat vermiyoruz, serserilik yapıyoruz. Göçebe yaşadığımız için de bize gizlice arka çıkan ülke vatandaşları XCOM'a olan desteklerini haritaya malzeme kutusu olarak bırakıyor. Aylık paramız da artık hesabımıza yatmıyor aynı şekilde haritanın bir noktasına bırakılıyor. Bizim de gidip Avenger ile bunu almamız gerekiyor (bu işlem üç gün sürüyor).

GAVATAR PROJECT

Advent'in hain bir planı var, ismi Avatar Project... "Yahu sevdiceğim Firaxis ismini Avatar koyduktan sonra o projenin gizliliği mi kalıyor?" demeden edemiyorum... Ben gene de spoiler vermemek için çenemi kapatıyorum ama asıl amacımız bu projeyi durdurmak. Advent gizli üsler kurarak projesini tamamlamaya çalışıyor. Bizim de normal görevler dışında bu önemli noktalara saldırarak Avatar Projesi'ni sekteye uğratmamız gerekiyor keza bunu tamamladılar mı oyun moyun kalmıyor, Game Over oluyoruz. Avatar olayı oyuna zamanla yarış havası sokmuş, bazı görevlerde sıra (turn) kısıtlaması olması gibi asıl senaryonun da iki ayağımızı bir pabuca sokması oyuncuyu diken üstünde tutan, bizi oyunun içine çeken güzel enstantenelerden.

VURDUĞUNDAN SES GETİREN SINIF: RANGER

Asker sınıf değişiklikleri ise tatmin edici düzeyde. Öncelikle *XCOM 2*'ye yeni bir sınıf olan Ranger eklenmiş (doğrusu birinci oyundaki Assault gitmiş yerine Ranger gelmiş). Gizlilik ve yakın mesafe savaşlarında usta bu birim, ayrıca zorda kaldığında kullandığı kılıcı ile gayet ölümcül oluyor. Birini öldürdüğünde kaçmak için fazladan bir tur alabiliyor (ateş edemiyor ama), gene birini öldürdüğünde "Yenilmez" olabiliyor ve böylece bir sonraki kendisine yapılacak saldırıdan %100 kaçabiliyor. Kulağa harika geliyor değil mi? Geriye kalan sınıfların da isimleri değişmiş; misal Heavy olmuş size Grenaider. Support ise Specialist olarak değişmiş. Bu farklılıklar yaratılırken askerlere birçok yeni yetenek eklenmiş ve kesinlikle ilk oyuna nazaran çok daha başarılı ve eğlenceli hale gelmişler. Örneğin Specialist sınıfı Gremlin adında drone kullanıyor, artık askerleri bununla iyileştiriyoruz. Bu da yetmezmiş gibi Advent'in elektronik cihazlarını ya da robotlarını hack'leyerek ya etkisiz hale (bir süreliğine) getiriyor ya da onu ele geçirebiliyoruz. Sadece askerlerdeki bu değişiklikler bile size farklı bir oyun tecrübesi sunmaya yetiyor.

XCOM 2'nin tek falsosu sunduğu oyun süresi. Tamam ortalama 30 saat oynatıyor ama bu sürenin çoğu savaş alanında totonuzdan ter akarken geçiyor. Taktik geliştirdiğiniz, karar aldığınız Avenger yönetim kısmı çok kısa. Aynı ilk oyunda olduğu gibi teknoloji araştırma bölümü çok çabuk bitiyor. Oyun hemen sonlanmasın diye teknolojik araştırmaları beklete beklete yaptım. Belki gelecek ek paketlerle bu vaziyet çözülebilir, bilmiyorum.

Farkındayım, oyunun Türkiye fiyatı ev kirası kadar ama şu sıra bu parayı hak edecek bir oyun varsa o da bence *XCOM 2*'dir. Özellikle strateji oyunlarını seviyorsanız ne yapın edin (böbreğinizi mi satarsınız artık orası size kalmış) oyunu alın derim. Görev beni çağırıyor, Legendary zorluk seviyesinde oyunu gene bitirmem lazım!





Her görevin sonundaki yükleme ekranı geçene kadar görev istatistiklerinizi görebiliyorsunuz.

BU TAKTİKLER İŞİNİZE YARAYACAK!

DARK EVENT

Advent'ların Avatar Project dışında üzerinde çalıştıkları projelere Dark Event deniyor. Dark Event'ler eğer engellemezseniz belirli bir süre içinde aktif oluyorlar. Misal: Advent askerleri nöbet gezerken daha ayık oluyor, kullandıkları silaha zehirli kurşunlar ekliyorlar, her haritada mutlaka Chryssalid çıkıyor gibi... Belirli aralıklarla bu operasyonları durdurmanız için size üç seçenek sunulacak. Yani kısacası Dark Event'lerden sadece birini engelleyebileceksiniz. Seçiminizi iyi yapın (ödül olarak Mühendis seçin, mühendisler Avenger'in bel kemiği).



PSI OPERATIVE

İlk oyunda rütbe fark etmeden IQ'su yeteni alıyorduk, artık sadece "çömez" yani herhangi bir sınıf kazanmamış askerler Psi eğitimine girebiliyor. Eğitime giren asker doğrudan bu güçleri kazanıyor ve burada harcadığı zamana göre yeni yetenekler kazanıyor. Bu askerler Advent'in biyolojik birimlerine beyin kontrolü atabiliyor, belirli bir alana Void Rift atarak düşmana anormal hasar verdirebiliyor, hedef organik ise sonu delirmeye kadar gidebiliyor. Yetenekleri efektif ama nişan alma konusunda biraz kabız bir asker sınıfı. Oyunun sonlarına doğru kullanabiliyorsunuz.



SHARPSHOOTER

XCOM 2'de bu sınıf biraz daha dengelenmiş. Artık yüksek bir noktada iseniz ve birini öldürdüyseniz Overwatch tetikleniyor. Sınıfa çeşit katıcı yetenekler de gelmiş. Artık keskin nişancı tüfeğinizi kullandığınız kadar baba yadigarı tabancınızı da ateşliyorsunuz. Face-off ile gördüğünüz her düşmana bedavadan bir el tabanca sıkarken (Beam Pistol ile sağlam vuruyorsunuz), Lightning Hands ile 3 sırada bir bedavadan tek atış yaparken son yeteneğiniz sayesinde gene her 3 sırada bir, bir hedefe 3 el tabanca ile vurabiliyorsunuz. Gruba bir keskin nişancı yeter, silahşör mübarek.



SPECIALIST

Ah dostlar bu Specialist var ya, candır, takımın belkemiği, grubun hem anası hem babasıdır. Oyunun kilit noktalarında öyle işe yarıyorlar ki bu yüzden grubumda sürekli iki tane bulundurdum. Specialist, Advent'in robot teknolojisine "Capacitor Discharge" ile anormal hasar verebilir (organik birimlere de normal hasar verir). Guardian, Covering Shot ile birleşti mi bu destek sınıfını tam bir katil yapar. Guardian ile Overwatch'unuzu tetikledikten sonra bunu bir kez daha tetikleme şansınız %50 artar. Ve bu her atış yapışınızda tekrar hesaplanır. Oyunun en iyi sınıfı.



+

- Anormal detaylı asker yaratma bölümü
- Tamamen farklı makro yönetim sistemi
- Baştan tasarlanmış asker sınıfları
- Daha iyi ayarlanmış (saçma ıskalamalar) savaşlar

−

- Makro yönetim bölümünün oyunun çok az bir kısmını karşılaması
- Fiyatı

9

SON KARAR

Beklediğiniz, aradığınız XCOM heyecanı çok az falso ile devam ediyor. Birincisini sevdiyseniz buna bayılacaksınız.

Tür: Sıra Tabanlı Strateji **Yapım:** Firaxis Games **Dağıtım:** 2K Games **Kutulu Fiyatı:** 220 TL **Dijital İndirme:** 189 TL (Playstore), 219 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** ufopaedia.org

Tür: Macera Yapım: RainDance LX Dağıtım: KISS ltd Dijital İndirme: 24 TL (Steam), 20 TL (Playstore) Yaş Sınırı: 12



BETWEEN ME AND THE NIGHT

YATAĞIN ALTINDAKİ ÖCÜ MÜ BABACIM? -İHSAN C. ASMAN

İndie yapımların iyi olanlarını gerçekten çok seviyorum. Ufak bütçelerle, tali sayılan konuları incelikli şekilde işleyip önümüze yaratıcı işler koymakta epey başarılılar. *Neverending Nightmares*'i hatırlarsınız. Obsesif kompulsif bozukluktan mustarip bir zihnin tekin olmayan koridorlarında, rahatsız edici bir gezintiye çıkarmıştı bizi. *Between Me and the Night* da, 'OKB' diye isim koymadan, delilik ile akılselim arasındaki o muğlak sınıra davet ediyor oyuncuları. Peki bu davete icabet etmeli mi?

Evvela oyunun iyi yaptıklarıyla başlayalım: Keşfedilmeyi bekleyen hikâye yapısı çok yerinde bir tercih. Hikâye, 'hayaletlerle dolu bir evde yalnız başına kalmış bir çocuğun evin gündelik işlerini halletmeye çalışması' şeklinde başlıyor ve gittikçe çetrefilli bir hale geliyor. Öyle kendisini hemen açık etmiyor, siz oynadıkça yapboz tamamlanıyor. Etrafa saçılmış notlar, kasetler ve birtakım hayaller eksik parçaları tamamlıyor. Yine de kesin hükümlere varmak zor, hikâyenin ucu açık. Masal kitabı tadındaki üslup sahibi grafikler ile tekinsiz ortamı sonuna kadar hissettiren müzikler ve sesler, ilgi uyandıran hikâyeye tutunmayı kolay kılıyor. Grafiklerin çocuksuluğu, oyunun geneline hakim olan diken üstündelik haliyle leziz bir kontrast yakalamayı başarmış. Maceramızın büyük bölümü iç mekanlarda geçse de, bölümler arası geçişlerde göz okşayan daha farklı ortamları da adımlıyoruz. Bu farklılık, hikâye mekanını tartışmasız daha albenili hale getirmiş. Bundan başka, oyunun çeşitli yerlerinde 80'lerin arcade furyasına çakılan selamlar da atmosferi kuvvetlendiren unsurlardan.

BURADA BİR ŞEY YOK EVLADIM!

Ancak *BMtN*'nin büyüsü kolay bozuluyor. Action adventure ile klasik point&click arasında gidip gelen ve bence bu oyun için riskli bir tercih sayılabilecek oynanış, bir süre sonra, çıldırtıcı buglar ve hantal kontroller yüzünden baygınlık verici bir hal alıyor. Bulmacaların zorluğu tadında sayılabilir aslında; ancak her yeni bölümde bir öncekine benzer bulmaca şemaları insanda 'tekrar aynı şeyi yapıyorum' hissini güçlendirmekten başka işe yaramıyor. Bunun yanı sıra envanterimize en fazla altı objeyi katabiliyor oluşumuz da oynanışı baltayan bir diğer unsur. Neticede, ilk anda ne işe yarayacağı tahmin edilemeyen kimi objelerin sonradan kullanışlı olduğu ortaya çıkabiliyor ve o objeyi en son nerede bıraktığımızı düşünmek, gerisin geriye dönüp onu aramak can sıkıcı olabiliyor. Özellikle de karakterimizin bir sümüklü böcek hızında yürüdüğü hesaba katıldığında...

BMtN'nin tüm bu sorunlarına rağmen oyun bittiğinde, keşke daha uzun sürseydi demekten kendimi alamadım. Özellikle son kısımlar çok harala gürele geçiyor. Kontrollere ve kimi yerlerde bölümü baştan oynamanıza dahi sebebiyet verebilecek derecede sıkıntılı buglara rağmen oyunu en fazla 3-4 saatte tamamlamak mümkün. Bir de save sistemi yok, yeni bölüme geçtiğinizde checkpoint olmuş oluyor o kadar. Zaten üç ana bölümümüz olduğundan, *BMtN* adeta 'beni bir oturuşta bitir' diyor. Tekrar oynanabilirlik hususunda ise oyun sadece achievement'lere güveniyor diyebilirim.

Aslında çok güzel fikirlerle bezenmiş ve samimi dertleri olan, 'üzerine biraz daha düşülse hafızalarda uzun süre yer edermiş' şeklinde özetlenebilecek bir oyun *BMtN*. Kendisine dair kanaatim fazlasıyla olumlu; ancak şu haliyle etiketindeki fiyatı karşılamaktan oldukça uzak. Yine de, indirime girerse -özellikle siz macera oyunu sevenler- mutlaka bir şans verin.



Zalim ev sahibi, dırdır eden ana baba, ödenmeyen faturalar...

+
- Nevi şahsına münhasır grafikler
- Atmosferi güçlendiren müzikler ve sesler
- Keşfedilmeyi bekleyen, merak uyandıran hikâye

−
- Hantal kontroller
- Çıldırtan bug'lar
- Oyun süresi çok kısa
- Kayıt sistemi

6+

SON KARAR

Biraz daha üzerine düşülse çok güzel oyun olurmuş yahu. Türü sevenler bir şans vermeli bence.

one ps4 win

Tür: Macera / Platform **Yapım:** Coldwood Interactive **Dağıtım:** EA **Dijital İndirme:** 65 TL (Playstore), 20 € (Origin) **Yaş Sınırı:** 7 **Dahası İçin:** unravelgame.com

UNRAVEL

TİTREK ELLERDEN TAŞ GİBİ PLATFORM OYUNU -SARP KÜRKCÜ

İlk kez geliştirici ekip **ColdWood**'dan Martin Sahlin'in titreyen elleriyle ve yünden bir kuklasını alıp sahneye çıkışıyla tanıdık *Unravel*'ı. Bu heyecanlı adam bize EA'in 2015 E3 konferansında oyunundan bahsetti, sonra da ufak bir trailer sundu. Filmi ileriye sarıyorum, *Unravel* artık piyasada ve bizi o kadar heyecanlandırmayı başaramamış olsa da güçlü bir platform oyunu olarak çıkmayı başardı diyerek, bombayı başta patlatayım.

YÜN BU, YUMUŞ YUMUŞ

Unravel'ı doğal olarak geçen senenin favorisi olarak gördüğüm *Ori and the Blind Forest* ile kıyaslamaya giriştim başlangıçta. Çünkü oyun, kuru bir platform oyunundan fazlası gibi, duygusal hissettiriyordu. Ama üzülerek söylüyorum, *Ori*'nin hikâyesi kadar içselleştirebileceğiniz bir şeyler yok ortada. Çünkü ColdWood, İsveç'te ufak bir stüdyo ve oyunlarını hem kendi coğrafyalarından, hem de kendi yaşantılarından parçalarla doldurmuşlar.

Bu da *Unravel*'ı bizlerden çok onlara anlam ifade eden bir oyun haline getiriyor. Yine geçen senenin ikinci güzel platform oyunu olarak bellediğin *Never Alone*'un aksine de bunu bir kültür ateşesi olarak yapmak yerine, sadece oyuna zemin niyetine kullanıyor üstelik. O nedenle *Unravel*, işin duygusal kısmında sadece hatıraları toplayan Yarnie'nin sevimli macerası olarak, zihinlerde biraz daha silik bir iz bırakarak ayrılıyor oyun sahnesinden.

AMA?

"Ama"sı var elbet bunun. Olmaz mı? Çünkü *Unravel*'ın platform mekanikleri bayağı başarılı! Bir kere iplik mevzusu, bir nevi şarj gibi çalışıyor. Yani iplikleri toplayıp biriktiriyorsunuz ki, kimi zamanlarda uzun mesafeleri katedebilesiniz. Bazen ipliğiniz bitiyor, tıkanıyorsunuz. O zaman anlıyorsunuz ki arkada bir yerlerde bıraktığınız mini bir yumak var.

Bunun dışında objeleri itip çekme, ipliği iki uca bağlayıp trambolin olarak kullanma, kendinizi tırmanarak geri çekme, sallanma gibi birçok mekanik mevcut. Üstelik bunların hepsini ColdWood'un kendi geliştirdiği ve bir platform oyununda gördüğüm en güzel 3D grafikler eşliğinde yapıyorsunuz. Grafikler tek kelimeyle muazzam, hakikaten içinde bulunduğunuz atmosferleri bire bir yansıtmayı başarıyor ve sistemi çok da yorduğuna şahit olmadım. Şunun şurasında GTX 770 hariç, dört seneden yaşlı bir sistemde oynadım oyunu.

Maceramızın çizgisi ise bana biraz *Limbo*'yu hatırlattı. Önce doğayla iç içe başlıyoruz, sonra ortamı bir endüstri havası alıyor oyunun ortalarında. Bundan sonra kendi çizgisine dönen *Unravel*, kışı getiriyor kapımıza. Hani çok detaya girmeyeyim ama on bölümden oluşan, her bölümde beş adet gizi bulunan *Unravel* çok da vakit almıyor aslında. Platform temelli bulmacalar ileride zorlaşıyor (özellikle işin içine dişliler ve elektrik girdiğinde) ve de çeşitleniyor (hamam böcekleri ve ışık ikilisi gibi) ama bölüm başına 20 dakika anca harcıyorsunuz. Hadi yarım saat desek, toplamda beş saatlik bir oyun süresi var elimizde. Aslında *Unravel* gibi naif, küçük bir stüdyodan çıkan ufak bir macera için yeterli bir süre.

Ama *Unravel* tam olarak da bu. Avrupai bir yaşam öyküsü en başta. Terk edilmiş eski tren yapım istasyonunda sevgi ile kilit takmak ya da kamp anılarını yâd etmek bizde pek yok. O nedenle diyorum ya, sırtlandığı hikâye açısından semboliklikten uzak ve gerçeğe çok yakın, o gerçeklik de bize uzak olunca *Unravel* bir ayağı eksik gibi hissettiriyor. Ama bu hissi sağlam platform öğeleriyle kapamayı da başarıyor. Biraz zorlanayım, ama çok da saç baş yolmayayım diyen platformseverlerin kesinlikle tatması gereken bir deneyim *Unravel*.





O suyun güzelliğini her gördüğünüzde yeniden takdir ediyorsunuz.

Tüm anılar güzel olacak diye bir şey yok buralarda.





Hayır, hiç de söz dinlemiyoruz.



+

- Müthiş grafikler
- Yarnie adındaki karakterimiz
- Zorlayan bulmacalar

−

- Hikâye fazla kişisel
- Amacı sorguluyorsunuz

7

SON KARAR

Geçen seneki Ori kadar değilse de, canavar gibi bir platform oyunu var elimizde.

Tür: Spor Menajerliği / RYO **Yapım:** Lazy Bear Games **Dağıtım:** Tiny Build **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** tinybuild.com/punchclub



Uzaylılarla dövüş sahnesinde E.T. ringe çıksa şaşırmayacaktım.



Bu sahnede tanışacağımız Adrian, kız arkadaşımız olacak; bu filmi görmüştük sanki.



PUNCH CLUB

BAĞIMSIZ VE SAĞLAM YUMRUK -NOYAN AKATLI

Bence çok fazla sayıda bağımsız yapım dijital raflarda boy gösteriyor. Oyun yapımcılığını, yaratıcı ve girişimci zekâyı teşvik etmek adına tabii ki güzel bir durum, ancak Steam'de yeni çıkanlar köşesine göz gezdirdikçe her gün beş – altı tanesine rastladığım bağımsızların çoğu benim oyun zevkime, anlayışıma hitap etmiyor ne yazık ki.

YUMRUK KULÜBÜNÜN İLK KURALI...

...yarım bıraktığın AAA oyunlardan bahsetmemektir! İkinci kuralı; *GTA 5, Fallout 4, Civ:BE* gibi nicelerini yarım bırakıp 29 saat boyunca *Punch Club* oynamaktır! Sonda, veya ortalarda söylemem gerekeni baştan haykırayım: *Punch Club* bağımlılık yapıyor arkadaşlar, en azından bir kez bitirene kadar. Öyküden ve Yumruk Kulübü'ndeki günlük yaşamımızdan bahsedeyim biraz: Başarılı bir boksör olan babasının cinayete kurban gidişine tanık olan, erkek kardeşi kaybolan bir genç başrolde ve kontrolümüzde. Belli seviyede tutmamız gereken, *The Sims* benzeri, -çişe gitmek yok- dört ihtiyacı var boksör adayımızın. Ringde dayak yedikçe sağlığı düşüyor, antrenman yaptıkça karnı acıkıyor, para kazanmak için motosiklet ile pizza dağıttıkça canı sıkılıp mutsuz oluyor, hemen her etkinlikten sonra enerjisi azalıp uykusu gelmeye başlıyor. Bir tur pizza dağıtıp kazandığımız para ile yiyecek alalım, eve gidip azıcık uyuduktan sonra yemek yiyelim, spor salonuna gidip idman yapalım şeklinde düzenli, mantıklı, faydalı bir programı rahatça düşünüp uygulayabiliyorsunuz, bu sıra tabanlı oynanışta.

AYI GÜCÜ, KAPLAN HIZI, KAPLUMBAĞA ZIRHI

Nostaljik, minik kareleri yer yer belli olan, renkli ve çizgi film tarzı güzel grafikler arasında kırmızı, mavi ve yeşile takılacak gözleriniz bol bol. Çünkü dövüşlerdeki kaderinizi belirleyecek üç ana özellik; kas kuvveti, çeviklik ve dayanıklılık sırasıyla bu renklerle temsil edilmiş. Ayrıca yetenek ağacından yaptığınız seçimlere göre, ayı gücünün yolu, kaplan hızının yolu gibi dövüş tarzları da seçebiliyorsunuz, bu durum da tekrar oynanabilirliği artırıyor. İkinci kez oynama isteğini, öykünün ortasında bir noktadaki tercihimiz de sağlıyor. Ben ilk ve toplam yirmibeş saati bulan (biraz da gereksiz uzatmışım gerçi) oynayışımda kas gücüne ağırlık vererek başladım ve öyküdeki karar aşamasında "yasal – sportif yoldan yükselme"yi seçtim örneğin. Kas gücü, yani yumruk şiddetini artırmaya yüklenip çeviklik (rakip vuruşlardan kaçma ve kendi isabet oranımız) ile dayanıklılığı (toplam can puanı ve vuruş yapmak için enerji toplama hızı) düşük düzeyde tutmanın sonuçlarını üst üste nakavt olarak gördüm, orası ayrı. Oyun sonunu ise 13 güç, 17 çeviklik, 15 dayanıklılık ile getirdim. Biraz uzattım, zira oyunda ilerleyişin temeli bu özellikleri yüksek tutabilmekte. Her gün bir miktar, ileri düzeylerde daha da fazla (seviye başına 9) deneyim puanı kaybediyoruz. Ortalara doğru gücü 8'de bırakıp çevikliğe yükleneyim, dayanıklılığı da biraz artırayım demeye başlıyorsunuz. Bir sonraki dövüş, biraz para kazanıp yiyecek alalım,yetenek ağacından en acil gerekli vuruş ya da özelliği seçelim, arada minik, eğlenceli, 1980 ve 90'lı yılların tv – sinema kültürüne sevimli göndermeler yapan sürpriz yumurtalarla dolu "görevcik"ler tamamlayalım, cinayetin gizemini çözmek için öyküyü ilerletelim derken, antrenmanlar, dövüşler, pizzasever timsahlar, Kulk Kogan, Ding Kong gibi efsanevi karakterler arasında, Commodore 64 dönemi "midi" müzikler eşliğinde zamanın nasıl geçtiğini anlayamadan sabah saat 7'ye kadar ekran başında kalmış buluyorsunuz kendinizi. (Abartarak biraz da farkında olmadan sabahladım Punch Club ile, size oyunu tavsiye ederim, sabahlamanızı asla önermem).

Buram buram 80'ler – 90'lar kokan, bu basit ve keyifli ringin kapanışını yapalım öyleyse. Yapamıyoruz, ikinci oyuna başladım, Karate Kid gibi tekme atan hızlı bir karakterim 27. gününde bir dövüş daha kazandı bile...

+

- Sade arayüz, sadece fare ile rahat kontroller
- Sürekli bir hedef, amaç bulduğunuz sürükleyici oyun yapısı
- Grafikler, müzik, sürpriz yumurtalar, küçük yan görevler ile keyifli bir nostalji

–

- Birkaç bölümde aynı şeyleri uzun süre ve ardarda tekrarlama sıkıcılığı
- İki - üç cümle bile olsa seslendirme olmalıydı

8

SON KARAR

Sıra tabanlı rahat oynanışıyla, macera - menajerlik - RYO gibi birkaç türü birleştiren, eğlenceli ve şans verilmeyi hak eden bir bağımsız yapım kesinlikle.

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Climax Studios **Dağıtım:** Ubisoft **Yaş Sınırı:** - **Kutulu Fiyatı:** Yok **Dijital Fiyatı:** 25 TL (Playstore)
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-101-ac

O karanlık köşe bir Assassin için resmen ziyafet niteliğinde.





ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA

BİR MİNİ ÇABANIN DAHA SONUNA GELDİK ARKADAŞLAR -ENİS KİRAZOĞLU



Eskisine göre daha az dövüşe bulaştığımız, gizliliğin ön planda olduğu bir AC oyunu.

Geçen günlerde *AC: China* için karaladığım incelemeye bir göz attım, hatırlamak amaçlı, demişim ki orada "hoş, fakat üzerinde çalışılması gerek." Bu sözlerim üzerine *AC: India* için neler karaladığıma baktım. Kıssadan hisse vardığım sonuç, "üzerine hiç çalışılmamış" olmuş. Şimdi karşımda Russia duruyor ve ben biliyorum ki **Ubisoft** yine aynısının lacivertini bizlere sunacak... Evet, önyargılarım var. Ne yapayım? Ben de insanım.

Ve doğal olarak ben de hata yapabiliyorum. Çünkü bu kez şaşırdım arkadaşım. Bu kez bir şeyler yapılmaya çalışılmış.

ÜÇLEMENİN SON OYUNU

India'nın yenilik konusundaki tembelliğinin ardından *Russia*'nın yenilik getirmeye hevesli yapısı beni oldukça memnun etti. Tabii bu yeniliklerin hepsinin şahane, oyunu üst seviyeye taşıyan şeyler olduğunu söylemek güç olsa da en azından "aynısının lacivertini" görmediğimizi söyleyebilirim.

AC: Chronicles Russia ile ilgili en büyük yenilik artık modern zamanlara adım atmış olmamız. Karakterimiz Nikolai, 1918 Rusya'sında yaşıyor. Dönem savaş dönemi, tabii Nikolai'de bu savaşın ortasından ailesini kurtarmak istiyor. Fakat tam bu esnada Assassin tarikatı Nikolai'ye **kıymetli bir eşyayı çalmak** temalı son dakika görevi çıkarıyor. Tabii tarikata gönülden bağlı olan Nikolai abimiz bu uğurda yola çıkıyor ve kendisini Anastasia ile bir koşturmaca içerisinde buluyor.

Russia'nın en dikkat çekici yeniliği de burada: Bu oyunla birlikte iki karakter emrinize veriliyor. Ağırlıklı olarak Nikolai ile oynasanız da bazı bölümlerde Anastasia'yı kontrol ediyorsunuz. Anastasia'nın en büyük farklı, hiçbir şekilde combat'a giremiyor oluşu. Ama onun da ilk oyundan hatırlayacağınız Helix güçleri var. Bir anda görünmez olmak, gizlice öldürdüğü düşmanın cesedini yok etmek gibi avantajlara sahip. Zaten *Chronicles* serisi son oyunla birlikte net bir mesaj veriyor: "Combat'a girme arkadaşım!" Nikolai'ın tek vuruşluk can sahibi olması, alarmların hemen ötmesi, düşmanların envai çeşit zırhla gezmesi gibi unsurlar da bu mesajı destekliyor.

Russia'yı önceki oyunlardan ayıran bir diğer kısımsa sniper'cılık oynamak. Önceki oyun, yani *India*'nın sonlarında denk geldiğimiz bu sniper sekansları bu kez oyunun geneline ufaktan yedirilmiş, aşırı zevkli mi? Değil. Fakat farklı bir hava katıyor.

Modern zamanlara yaklaşmanın hatırına elektrikle de haşır neşiriz. Işıkları açıp kapamak, elektrik devreleriyle oynamak gibi taktikselliğe derinlik katan yenilikler de bizi karşılıyor. Bu yeniliklere uygun olarak bölüm tasarımlarının önceki oyunlardaki gibi farklı patikalar sunması olayı da devam ediyor. Hatta bu noktada yapımcı ekip bazı açılardan kendilerini aşmışlar. 2,5D bir oyun için fazlasıyla geniş kaçan bölümler eklemişler.

HIZLI BAŞLADI, HIZLI BİTTİ

Russia, devrimsellik taşıyacak yenilikler barındırmıyor, fakat mevcut sisteme güzel eklemeler yaparak yakalanan kaliteyi korumayı başarıyor. İlk iki oyuna göre daha iyi bir hikâye sunması, bölüm tasarımlarında *India*'ya göre daha derli toplu olması (son bölüm hariç!!!) seriyi genel olarak sevenler için kendisini cazip kılıyor.



+
- Taktiksel yaklaşım
- Modern zamanla birlikte gelen yenilikler
- İki farklı karakter ile oynamak

−
- Bölüm tasarımlarının yer yer saçma derecede zorluk çıkarması
- Hikâye anlatımının güçsüzleşmesi
- Bir süre sonra tekrara binen oynanış

6+

SON KARAR

Türü seviyorsanız bir göz atın. Diğer arkadaşlarımız, dağılabilirler :)

Arada dünyayı yok etmeyin de...





Tür: Dövüş **Yapım:** CyberConnect2 **Dağıtım:** Bandai Namco / Aral **Kutulu Fiyatı:** 250 TL (PS4) **Dijital İndirme:** 75 TL (Playstore), 209 TL (PS Store), 180 TL (Xbox One) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** www.naruto-videogames.com

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4

NARUTO SEVİP DE BUNU OYNAMAYANI KURAMA YESİN! -ÖMER AKDAĞ

God of War sizin olsun, *Devil May Cry* ne yapıyorsa yapsın, *Bayonetta* ellerin olsun, *Asura's Wrath*'e hayırlı işler, *Uncharted*'ın el öpenleri çok olsun… Biliyorum saçmalıyorum ama… Ya arkadaş! Şu oyunun aksiyonunu da hiçbir şeye değişmem be! Peki ben aklımı ramen-ekmekle mi yedim de gidip *Storm 4*'ü hayvan aksiyon oyunlarıyla karşılaştırıyorum? Neticede bu bir dövüş oyunu değil mi?

Naruto sevip de şu seriye girmeme hatasına düşmüş arkadaşlar için bir tanımlama yapayım önce. Şimdi evet, *Naruto SUN Storm* serisi bir dövüş oyunu serisi. Üç boyutlu bir ortamda oynanıyor ama yapısı bildiğimiz dövüş oyunlarından farklı. Tek bir saldırı tuşumuz var ve onunla çok da komplike olmayan kombolar yapıyoruz. Diğer tuşlar da zıplama, savunma, shuriken atma, çakra açma, eşya kullanma vs. gibi işlere yarıyor. Bir nevi üçüncü şahıs aksiyon oyununda bir düşmanla bire bir dövüşüyormuşsunuz gibi yani.

Naruto oyunun en fazla forma sahip karakterlerinden elbette.



Ama hayır, seriyi aksiyon oyunlarıyla yan yana koymamın sebebi böyle somut bir şey değil. Sebebi, o verdiği his, o "OHA", "ÇÜŞ", "HÖH" diye bağırttıran kafası…

OKUMAYIN, İZLEMEYİN, OYNAYIN!

Oyunun normal dövüştüğünüz tarafı için bu belli bir yere kadar geçerli tabii, az sonra değinirim o tarafa. Ama önce, en kısa şekilde tanımlamak gerekirse; AŞMIŞ ABARTMIŞ PATLATMIŞ YOK ETMİŞ BİTİRMİŞ senaryo kısmını öve öve bitiremeyip gazımı biraz atmam lazım.

Ha tabii bu arada Naruto'yu animeden takip etmeye çalışan, filler'ların asla bitmeyeceğini, sonsuza kadar süreceğini hâlâ kabullenememiş, spoiler istemeyen arkadaşlar şöyle bir sonraki ara başlığa kadar ileri sarsınlar. Hiç şeyapamayacağım şimdi.

Önce ölümüne epik bir açılış bölümü karşılıyor sizi! Direkt Hashirama'yla Madara'nın eski zamanlardaki efsane dövüşüyle başlıyor oyun. Madara Kurama'yı çağırmış, Hashirama bir yandan Kurama'yı zapt etmeye çalışıyor, bir taraftan Madara'yla uğraşıyor. Sonra Hashirama bir summon yapıyor, direkt o summon'ı kontrol ederek Susanoo'lu Kurama'yla kapışıyorsunuz. İkilinin birbiriyle sürekli konuştuğu, mükemmel kurgulanmış quick time event'lerle inanılmaz gaz, gümbür gümbür bir dövüş…

Ve bu yalnızca başlangıç! Giriş bölümünün ardından Naruto'ların Obito'nun maskesini düşürdüğü kısımla başlayıp taa en sonuna, Madara'ya, Kaguya'ya ve de elbette ki kaçınılmaz olarak Naruto x Sasuke dövüşüne kadar uzanan

ÇİNCE Mİ?

Oyunun başına nihayet oturdum, oyunu açtım ve oyun... Çince açıldı! Yaw Japonca olsa anlayacağım, Çince ne alaka?!

Sizin de böyle bir şey başınıza gelirse (ki gelen bayağı bir insan var) gitmeniz gereken yer: Denetim Masası > Bölge > Yönetimsel > Sistem Yerel Ayarlarını Değiştir. Oradan "Türkçe (Türkiye)"yi "İngilizce (Birleşik Krallık)" yapın, oluyor.

İlk haftada oyunun neredeyse bütün hatalarını giderdiler ama ben hâlâ İngiltere'de yaşamak zorundayım!



hikâye modu boyunca öylesine abartı, öylesine ihtişamlı anlar yaşayacaksınız ki…

GAZ NO JUTSU!

Yani kendi içinde bir mantık bile aramamanız gerek aslında. Birisi bir şey yapıyor, ülke boyutunda patlama yaşanıyor, ardından hiçbir şey olmamış gibi devam ediyor oyun. Hiç öyle tutarlılıkmış bilmemneymiş kasmamışlar yani. Yapımcıların tek bir derdi var; "nasıl daha çok gaz veririz?" Eh, şikâyetçi olduğumu söyleyemem.

Bu hikâye modu için *SUN Storm 3*'için söylediklerimin aynısını tekrarlıyorum: animesinden de mangasından da daha gaz! Üstelik bu *SUN Storm 4*'te önceki oyunun aksine hikâyeyi özetleme gibi bir şey de yok. Patır patır, neredeyse tüm ayrıntılarıyla anlatmışlar. Yani diyeceğim odur ki, uğraşmayın animeyi beklemekle falan, oynayın şunu rahat edin!

Tek bir canımı sıkan nokta oldu hikâye modunda; elbette komple dövüşmüyorsunuz, senaryonun aktığı, konuşmalarla geçen yerler de bolca var ve gayet güzel olmuş. Sıkıntı şurada ki bu ara sahnelerin yarısı falan oyun motoruyla yapılmış sıkı sahnelerken diğer yarısı slayt şov gibi geçiştirilmiş. Statik resimlere bakıp seslendirme dinliyorsunuz yani. Maalesef zaman zaman tempoyu düşürdüğü oluyor bu mevzunun.

ABARTMADAN, EFENDİ EFENDİ DÖVÜŞELİM

Ve aşağı yukarı sekiz saat süren hikâye modunu belki de tek oturuşta bitirdiniz diyelim (yaptım evet). Onun ardından, hani "oyunun asıl kısmı" demeyeyim ama asıl en uzun süre oynayacağınız normal dövüşler sizi bekliyor olacak.

Bir kere, sizi bilmiyorum ama ben serinin karakterlerini çok severim. Naruto'sundan Itachi'sine, Gaara'sından Hinata'sına, Minato'sundan Madara'sına, neredeyse hepsinin bir yeri var bende. *SUN Storm* serisinin en büyük avantajlarından biri de bu zaten ve seri bu avantajı çok çok iyi değerlendiriyor. *Storm 4* size 61 karakter sunuyor ki aslında o sayı 61 değil 86 (Naruto'nun farklı oynanışa sahip 6 farklı modu olması gibi durumlardan ötürü). Eh bu kadar çok sayıda sevdiğiniz karakter olunca "biraz şununla da oynayayım, biraz da şunu deneyeyim" diye diye oyunun ömrü uzadıkça uzuyor. Bir de bunun üzerine karakterlerin dövüşte kullanacağı ninjutsuları ve ultimate jutsu'ları da seçebildiğinizi not etmeden geçmeyeyim. Karakterler arasındaki farklar oyunun doğası gereği bildiğimiz dövüş oyunlarındakilere nazaran biraz daha az seviyelerde ama yine de Rock Lee gibi bir yakın dövüşçü, Temari gibi bir menzilli saldırı uzmanı, Sasori gibi bir kuklacı, Gaara gibi bir savunmacı olması gerektiği derecede farklı oynanışlara sahip.

Dövüşlerde *Storm 3*'e (ve pek önemli olmasa da *Revolution*'a) göre çok önemli bir fark bulunuyor. Seride geçmişten beri seçtiğimiz karakterin yanına 1-2 destek karakter seçip arada onları da çağırıp saldırı vs. düzenletebiliyorduk. Şimdi bu seçtiğimiz yancılara istediğimiz an direkt geçiş yapabiliyoruz. Tenten'i seçtiniz ama karşı taraf menzilli saldırılara iyi mi dayanıyor? Çağırın yandan Madara'yı mesela. O da mı olmadı? Bir de Kaguya'yı deneyin sonra (Kaguya bayağı değişik olmuş bu arada, beğendim).

Denge konusunda *SUN Storm 4* biraz daha toparlamış gibi. Mesela menzilli karakterler önceki oyunlarda fazla zorluyordu, biraz nerf'lemişler. Kusursuz bir denge söz konusu değil ama yine de. Last Sasuke fena mesela, hiç affetmiyor.

PC'Sİ SIKINTILI GİBİ DE, DEĞİL GİBİ DE

SUN Storm 3'ü oynarken şekilden şekile girdiğimi çok iyi hatırladığımdan dolayı *Storm 4*'ü sapıtık bir şekilde bekliyordum. Yalnız oyun çıktığı sırada GİST'te olduğumuzdan hemen giremedim, internette PC versiyonunun facia olduğuna dair yorumlar okuyunca da acayip bir korku sardı içimi. Sonra beklenen gün geldi, oyunu açtım ve… O da ne! Oyun Çince! Neyse onu hallettikten sonra (kenarda bir



Yavrum dünyayı yok etmeyin demedim mi ben size?





"Adama İstiklal Marşı'nı tersten okuturum!"

kutu olacak bununla alakalı) oyuna girdiğimde garip bir ekran tazeleme hızı düşüklüğü falan filan yaşadım ama çok girmek istemiyorum o mevzulara. Hemen ilk hafta ufak tefek yamalarla düzelttiler oyunu, şu an ciddi bir sıkıntı yok. 30fps'ye kilitli oyun ama dert etmedim şahsen, bu şekilde de gayet akıcı. *Storm 4* serinin yeni nesle geçtiği oyun olmasından mütevellit bayağı iyi görünüyor bu arada. Online performans konusunda da aynı "mükemmel değil ama iyi" durumu geçerli. Ağır lag'li maçlar oluyor arada ama genelde sorunsuz.

Bu arada oyunun multiplayer'ında şu an bayağı kapışacak insan var. Storm 5 diye bir şey olmaz hikâye bittiğinden, yan oyun da gelecekse çok sonra gelecektir. Yani uzun süre oynanmaya devam edeceğini tahmin ediyorum 4'ün.

Mangası bitmiş, hâlâ her hafta Naruto okuyamamanın tuhaflığını üstümden atamadım. Filler miller derken animesini bırakalı zaten yıllar oluyor. Ama neyse ki hikâyesiyle, karakterleriyle, hissiyle, ruhuyla, gazıyla, her şeyiyle en sevdiğim Naruto eseri olmayı başaran bir oyun serisi var dünyada.

ADVENTURE MODE

Storm 3'te oyunu bitirdikten sonra serinin dünyasında özgürce gezebildiğiniz ve görevler yapabildiğiniz bayağı geniş çaplı ve güzel bir Adventure Mode vardı. Burada da var ama biraz yalandan olmuş bu sefer. Pek bir şey anlatmıyor, pek bir şey kazandırmıyor, çok da kısa sürüyor.



+

- Naruto'nun daha güzel bir şeyi yok
- Bağıra çağıra oynattırıyor, süper gaz
- İstemediğiniz kadar karakter

−

- Senaryo modundaki slayt şov stili
- Güç dengesi tam olmamış

8+

SON KARAR

"En iyi anime oyunu" unvanını Storm 3'ten kapıyor.



Geçen yine arkadaşlarla acayip gözlem yapıyoruz...



Elde eldiven, kadıncağızı öldürmüş gibi görünüyoruz ama uyuyor kendisi.



Tür: Poirot'lu Dedektiflik Macerası **Yapım:** Microids **Fiyatı:** 32 TL (Playstore), 49 TL (Steam) **Dahası İçin:** www.agathachristie.microids.com

AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS

SIRADAKİ ŞARKIMIZ THE JACKSON 5'DAN ABC -ESER GÜVEN

Sanırım sağlam kitapçıların dışında en fazla sayıda Agatha Christie romanını bir arada görebileceğiniz yerlerden biri de benim evim. Az önce saydım da, birkaç eski basım da dahil olmak üzere 84 tane Agatha romanı yatıyor resmen kitaplığımda. Tabii doğruyu söylemek gerekirse bu dev yazarın asıl hayranı eşim ama ben de kendisine karşı pek boş değilim. Öyle olunca da *The ABC Murders* ismini görür görmez oyuna hemen çöküverdim.

The ABC Murders, ya da bizde yayınlanan ismiyle *Cinayet Alfabesi*, Agatha Christie'nin en ünlü romanlarından biri. Ben size en iyisi hikâyeyi kitabın arkasında yazan cümlelerle anlatayım: Alfabe sırasına göre kurbanlarını öldüren seri katil, cesetlerin yanına ABC tren yolları tarifesini bırakmaktadır... Aynı zamanda cinayetleri işleyeceği mekanları Hercule Poirot'ya önceden haber vererek deneyimli dedektifle dalga geçmektedir. Fakat Poirot adı geçen yerlere ulaşmakta her zaman gecikir. Bu psikopatın düşüncelerinden ve cinayet metodundan fazlasıyla etkilenen Poirot, Hastings ve Japp'ın yardımıyla İngiltere'de enine boyuna seyahat ederek bu acımasız katilin izini bulmaya karar verir.

EY Bİ Sİ Dİ İ EF Cİ

Evet, işte oyunun konusu tam olarak bu, çünkü kitapla resmen bire bir şekilde gelişiyor olaylar. Bunun şöyle bir dezavantajı var: Kitabı okuduysanız nerede, ne zaman, ne olacağını biliyorsunuz ve oyun size zerre sürpriz sunamıyor. Daha çok kendinizi her anını bildiğiniz bir interaktif romanın içinde gibi hissediyorsunuz. **Şimdi söyleyeceklerim oyunun başında ortaya çıktığı için spoiler sayılmaz ama hiçbir şey bilmek istemiyorum diyorsanız sonraki paragrafa atlayın:** İlk kurbanın kendisine ait tütüncü dükkanındaki Alice Ascher olduğunu biliyorsunuz, baştaki delillere rağmen katilinin alkolik kocası Franz Ascher veya yeğeni Mary Drower olamayacağını biliyorsunuz. Ve bu durum oyun boyunca sizi sinsi sinsi takip ediyor, kurtulamıyorsunuz. Kitabı okumamış oyuncuların en azından bu bakımdan biraz şanslı olduğunu söyleyebilirim.

Agatha Christie – The ABC Murders bir adventure oyunu, ama zayıf bir adventure oyunu. Kendinizi Hercule Poirot gibi hissetmenizi hedefleyen ama bunu pek beceremeyen bir adventure oyunu. Başlarda sürükleyici bir gizemin içinde bulunduğunuzu düşündüren ama sonrasında sizi sürekli aynı şekilde tekrarlanan bulmacalarla ve düşüncede güzel ama uygulamada başarısız mekaniklerle sıkan bir oyun. Tamam Poirot olmak güzel ama ben yüzüncüye şu kutu açma bulmacalarıyla uğraşmak istemiyorum ki! Observation, yani Gözlem mekaniği hoş düşünülmüş ama oyuna en ufak bir zorluk katmıyor, oyun için önemli olduğunu hissettirmiyor. Mesela neymiş, keskin gözlem yeteneğimizi kullanarak ilk kurban Alice Asher'ın yeğeninin gerçekten üzgün olup olmadığına bakıyormuşuz. Bunu nasıl yapıyoruz biliyor musunuz? Ekranın solunda 0/3 yazıyor, yani 3 tane şey bulacağımız kabak gibi ortada. Hata yapma şansımız yok. Fareyi kızın üzerinde dolaştırıyoruz, gözlemde yakalayacağımız öğeye yaklaştıkça imlecin etrafındaki 'fokus' alanı küçülüyor, netleşiyor. Tam üzerine geldiğimizde de gözlemi yapmış oluyoruz, mesela eldeki mendil, gözler falan. 1/3, 2/3 derken 3/3 oluyor ve 'aa evet gerçekten de üzgünmüş küçük hanımefendi' diyoruz. Bu kadar. Yanılma şansı olmadığı için bu sadece bir mini oyun olarak kalıyor ama bu mekanikle o kadar çok karşılaşıyoruz ki artık mini oyunluktan çıkıp mini işkence oluyor.

EYC AY CEY KEY ELEMENOPİ

Bir dedektifin başlıca olayı, olay yerini güzelce incelemektir. Ekranda imleci hareket ettirirken gözlük ikonu olan yerler görüyoruz, bunlara tıkladığımızda oraya zum yapılıyor ve yine sol tarafta 0/2 gibi bir yazı çıkıyor. Yani 2 tane ipucu bulmamız lazım. Tıklayabileceğimiz şeylerin üzerinde de gözlük çıktığı ve genelde o sayı kadar tıklanabilir olduğu için sorunsuzca gerekli ipuçlarını topluyoruz. Bazı eşyalara tıkladığımızda o eşyaya yakından bakıyor, sağını solunu çevirip ek bilgiler almaya çalışıyoruz. Süper basit bir mekanik daha yani.

Diğer bir mekanik Little Grey Cells, yani çıkarım yaptığınız ekran. Vakayı incelerken Poirot kendisine bazı sorular soruyor. Yine spoiler olmaması için ilk cinayetten örnek verecek olursam mesela diyor ki "Bayan Ascher öldürüldüğü sırada ne yapıyordu?". Lineer biçimde görgü tanıklarıyla konuştuktan, Japp'ın fikirlerini öğrendikten, olay yerini inceleyip eşyalardan ipuçlarını topladıktan sonra bu ekrana geçiyor ve o anda cevabını bulmamız gereken soruları görüyoruz. Ekrandaki boşluklara kaç tane ipucu sürüklememiz gerektiğini görüyoruz ve aşağıda da sıra sıra dizilmiş ipuçlarını. Eğer eksik ipucu varsa o da aşağıda kendisini belli ediyor. Yani "acaba eksik bilgi mi topladım, eldeki ipuçları yetecek mi" diye düşündürmüyor bile oyun. İpucunu boşluklara sürüklüyoruz ve mesela gereken iki boşluğa iki doğru ipucunu sürüklediğimizde Poirot gerekli çıkarımı yapıyor. Mesela soru 'cinayetin sebebi hırsızlık mıydı' olsun. Kasaya dokunulmadığı ve dükkanda pahalı bir şey olmadığı ipuçlarını sürükleyince Poirot "hı hımmm, bu bir hırsızlık değildi" diyor. Bu mekanik size tanıdık gelmiş olabilir, aynısı *Blues & Bullets*'ta da kullanılmıştı. Bakın o incelemede aynen şöyle yazmışım: "Çıkarım tablosunu açtığımız zaman Ness'in düşüncelerine şahit oluyoruz. Örneğin Ness 'amaç ne olabilir' diye soruyor ve altında iki tane fotoğraf alanı var. Topladığımız ipuçlarından uygun olanları seçince bu iki alan doluyor ve Ness cinayet amacını tahmin etmiş oluyor. Ama burada herhangi bir zorluk yok, çünkü yanlış fotoğrafa tıkladığınızda hiçbir şey olmuyor, doğru olana tıklayana kadar deneyebiliyorsunuz". Aynı mekanik, bire bir aynısı hem de ve aynı hatayı yapmış. Hata yapma şansınız yok. Yanlış çıkarım yapamıyorsunuz. Vakayı çözmeye çalışırken hata yapamıyor, yanlış yönlenemiyorsunuz. Her şey pespembe bir dünyada gerçekleşiyor ve Poirot en ufak bir sıkıntı yaşamadan patır patır çözüyor cinayet sebeplerini. İşte bu bir dedektiflik oyununun yapabileceği en büyük hatalardan biri. *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments* bunu çok doğru yapmıştı, yine *L.A.Noire* bu yüzden en iyi dedektiflik oyunlarından biriydi. ABC Murders'ta ise Poirot olma keyfi bu şekilde çar çur edilmiş, not cool man! Ama tabi bir de şu yönden bakmak lazım. Bu zaten yazılmış bir kitap ve hikâyenin dışına çıkma şansı yok. Ama yine de en azından yanlış çıkarım yapınca aynı bir sonraki paragrafta



Bir Poirot ayna gördü mü fırsatı kaçırmaz.

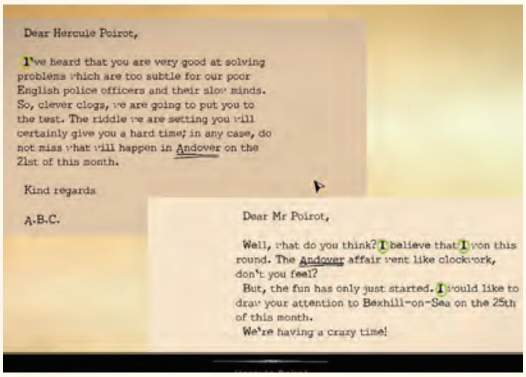
bahsedeceğim Canlandırma kısmında olduğu gibi alternatif bir şeyler söylense veya Poirot 'yok efendim böyle saçma şey olur mu' diyerek egosunu konuştursaydı.

Vakayla ilgili son mekanik Reconstruction, yani Canlandırma. Poirot olayların nasıl gerçekleştiğini anlatıyor ve siz de o zamana kadar dikkat ettiğiniz kısmıyla doğru seçenekleri seçmeye çalışıyorsunuz. Örneğin katil kurbanın yüzü dönükken mi saldırdı, arkası dönükken mi? Hatırlayamıyor musunuz? Dert etmeyin. Çünkü canlandırmayı yanlış yaptığınızda Poirot 'yok ya, o iş sanki öyle değildi' diyor ve baştan düzgününü yapabiliyorsunuz. Burada da hatalı canlandırma yapıp yanlış yönlenme şansı yok, bu da ayrı bir mini oyuncuk olarak kalmış maalesef.

Bunlara ek olarak Poirot karşılaştığı karakterlerle ilgili ufak notlar da tutuyor, kendinizi hikâyeye biraz daha kaptırmak, karakterlere aşina olmak için bunlara göz atabilirsiniz ama oyunun çözümü veya ilerlemesine herhangi bir katkısı olan bilgiler değil bunlar. Not defterini bir kez bile açmadan da oyunu bitirmeniz mümkün.

DAHA FAZLA CİNAYET VERİN BANA

Kitapta tüm bu olaylar Hastings tarafından anlatılır, ama oyunda Poirot'nun kendisini kontrol ediyoruz. Bu yüzden de bazı kısımları buna uygun olarak uyarlanmış (mesela en sondaki tabanca olayı) ve ben bu uyarlamayı oldukça başarılı buldum. Eğer kitabı okumadıysanız oyunun sonuna kadar katil konusunda kafanızdaki şüphelerden kurtulamıyorsunuz ve bu gerçekten çok güzel. Kitabı okuduysanız ve katilin kim olduğunu biliyorsanız o zaman şüphelilerden birini sorguya çekerken bu bilgi ışığında seçenekler seçebiliyor ve daha yüksek ego puanı (Poirot gibi davrandığınızda kazandığınız kozmetik puanlar, oyuna bir etkisi yok) kazanabiliyorsunuz. Bu yüzden oyunun geneline baktığımda, ısrarla vurguladığım gibi kitabı okumadıysanız çok keyifli bir macera yaşayacak ve kitabı okumak için de can atacaksınız. Bir de düşünüyorum da, eğer bu oyundaki eksiklikler giderilip Agatha Christie'nin daha fazla romanı aynı bu şekilde önümüze sunulursa cidden efsane olur.





+

- Grafik tarzı son derece hoş
- Müthiş bir dedektiflik hikâyesi ama bunu tabii ki Agatha'ya borçlu
- Poirot gibi davranmaya çalışmak zevkli
- Poirot'nun kendisini oynadığımızdan kitaba sadık kalmak için başarılı ince dokunuşlar yapılmış

−

- Kutu açma bulmacaları bir noktadan sonra azıcık bunaltıyor
- Aynı mektup bulmacasını dört kez neden çözüyoruz ki?
- Seslendirmelerde tutarsızlık var, mesela telefondaki ses öyle duyulmaz
- Genel olarak kolay, hata yapma şansı yok
- Fiyatı fazlaca yüksek

7+

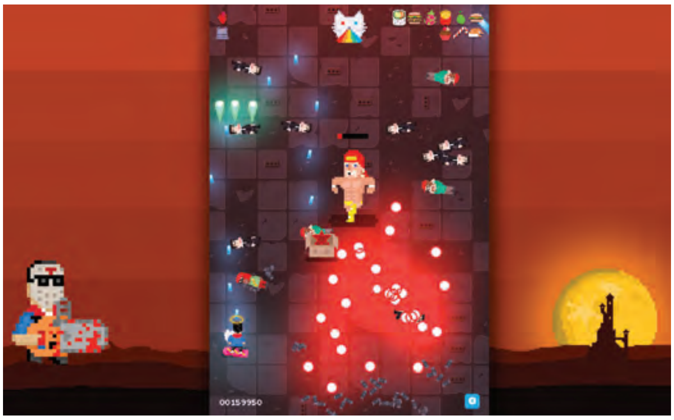
SON KARAR

Agatha'nın en güzel kitaplarından biriyle tanışmak için güzel bir fırsat.

Tür: Shoot'em up **Yapım:** Bloodirony **Dağıtım:** Daedalic Entertainment **Dijital İndirme:** 10 TL (Steam), 12 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 7



Gabe Newell'a yapıştırılan kelime esprisi de biraz eski kaçmış (eski, old ya hani...)



Ya benimsin ya toprağın Hulk Hogan!

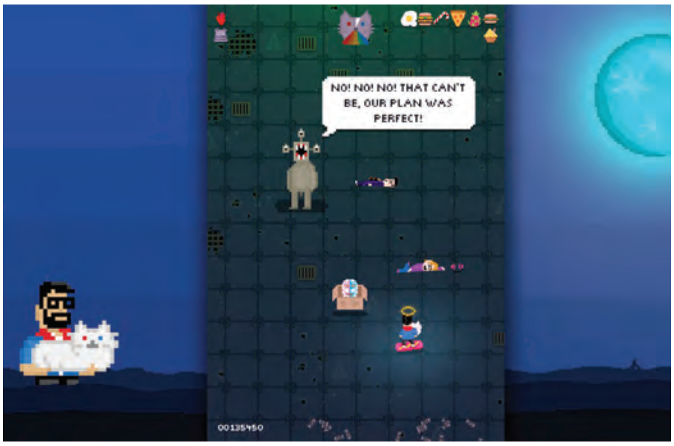
SHOOTING STARS!

HERKESİN DÖVMEK İSTEDİĞİ ÜNLÜLER LİSTESİ -İHSAN C. ASMAN

Hepimizin kıl olduğu, bulup da pataklamak istediği ünlüler vardır mutlaka. Bu isteğimizi gerçekleştirmeye talip ve aynı zamanda bizi "old school" kafalara sokmaya niyetli bir oyun var bu ay: *Shooting Stars!* İtiraf etmeliyim ki ilk başta, bir iki el oynadıktan sonra biraz hayal kırıklığına uğrar gibi oldum. Ancak tekrar tekrar oynadıkça, çoğunlukla platform ve shoot'em up oyunlarıyla geçirdiğim çocukluğumun sağlıksız bağımlılık hallerine dönüş yaptığımı keyifle fark ettim.

Kucağındaki lazer atan tombik kedisi ve *Geleceğe Dönüş* serisindeki hatırlatan hover kaykayı ile anında sempatimi kazanan hipster ana karakter, sabit bir platformda yukarıdan aşağı üzerimize doğru çılgınca akan komikli-şakalı düşmanlar ve haliyle dur durak bilmeyen bir lazer cümbüşü. Klasik bir arcade shoot'em up'tan beklediğimiz o eğlenceli karmaşa hali fazlasıyla mevcut oyunda. Hemen belirteyim, 9gag'de takılmayı seviyorsanız ortam tam sizlik. Oyun, mavrasını oradaki "memes" muhabbeti üzerine kuruyor zira. Sevimli piksel art grafikler eğlenceyi başarıyla taşıyor ama müzikler bir süre sonra sıkıyor maalesef. Ölmediğiniz sürece sonsuza dek oynayabileceğiniz altı bölüm var ve bölüm sonlarında tanıdık celebrity kılığına girmiş uzaylı (!) bosslarla karşılaşıyoruz. Uzaylılar da maşallah Kate Perry'den Psy'a, Justin Bieber'dan Gabe Newell'a kadar kılıktan kılığa bürünmüş durumda.

Oyunda rougelike esintiler de yok değil: Son bölüm dışında tüm bölümler rastlantısal olarak oluşuyor ve karşımıza çıkan düşman tipi, geliştirmeler ve edindiğimiz özel güçler her seferinde değişiyor. Bu geliştirme ve özel güç ikilisi, oyunu eğlenceli kılan en önemli unsurların başında geliyor. Geliştirmeler lazer atış gücümüzü artırırken, özel güçler ise belirli aralıklarla kullanabileceğimiz ve iyi olanları, o an ekranda bulunan tüm düşmanları yok edebilecek şiddette olan özellikler. Bu özel güçler kendi içlerinde pek dengeli değil; bazısı dediğim gibi fazla iyiyken, bazıları ise çok sönük kalabiliyor. Gerçi bu önemli değil zira oyunu oynadıkça tüm güçleri tanıyacak ve tarzınıza en uygun olanlarla yolunuza devam edeceksiniz. Eğer şanslıysanız, yani iyi geliştirmelere erkenden ulaşıp bir de kuvvetli bir özel güce denk gelirseniz oyunun tüm çehresi değişiyor ve düşmanları daha ekrana girmeden un ufak edebilen bir ölüm makinesine dönüşüyorsunuz. Geliştirmeler, özel güçler ve düşman meşhurlar da yeterince çeşitli. Bunlara karşılık, oyunun en belirgin eksiği bir hikâye modu olmaması. iOS versiyonu için belki bu hali fazlasıyla yeterli ama bilgisayarda oynarken insan kendi rekorunu tazelemekten fazlasını arıyor.



Shooting Stars kendi mottosuyla 'alışması kolay, ustalaşması zor' bir shoot'em-up. Ölümcül bir zorluğu yok ama sizi sürekli daha iyi bir skor yapmaya iten yapısını taşımaya ve 'hadi bir el daha atayım' hissini vermeye yetecek bir zorluğu olduğunu söyleyebilirim. Oyun kontroller konusunda da oldukça esnek; klavye ya da fare (hatta varsa gamepad) ile oynayabiliyorsunuz.

Son olarak, oyunumuz gereksiz şekilde bağımlılık yapabiliyor. Bir el daha, bir el daha derken ipin ucu kaçıyor. Tüm bu eğlence için yapımcılara teşekkür etmekle birlikte, 'bir kere satın alın, sonsuza kadar oynayın' şiarına da izninizle muhalefet şerhimi koyuyorum. Hayatta şüphesiz celebrity pataklamaktan daha keyifli şeyler var. Kısacası oyunu almadan evvel shoot'em up'larla olan ilişkinizi bir gözden geçirin; eğer günde yarım saat oynar kaparım diyorsanız gözü kapalı saldırın. Yok ben shoot'em up'larla büyüdüm, bir aldı mı elime saatlerim gider, zaten 9gag'de de böyleyim diyorsanız, aman derim, bulaşmayın.



+

- İyi işleyen arcade shoot'em up mekanikleri
- Rastlantısal bölümler
- Piksel art grafikler

–

- Tekrarlayan müzikler
- Bağımlılık yaratması
- Mizah anlayışı herkese hitap etmeyebilir
- Keşke hikâye modu da olsaydı

7

SON KARAR

Uykudan önce Donald Trump'ı dövesiniz varsa, doğru yerdesiniz!



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

win mac linux ios

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Game Labs **Dağıtım:** Game Labs **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: ultimategeneral.com

ULTIMATE GENERAL GETTYSBURG

KUZEY VE GÜNEYİ BİRLEŞTİREN CEPHE -NOYAN AKATLI



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ay sağ olsun, Giray Demirci dostumuz dışında sizlerden mesaj gelmeyince çekilişimizi erteledik. Son 1 – 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi **noyan@oyungezer.com.tr** adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte *Jagged Alliance 2: Wildfire* aldı oyunu kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Son yıllarda ana türlerden strateji, özellikle de gerçek zamanlı stratejinin yavaş yavaş gözden düşmeye başlamasının nedenlerini düşünüyorum yazıya başlamadan önce. Cevaplardan, en azından birini, kendi oyun alışkanlıklarımda buluyorum: GZS türü, adı üstünde, strateji oluşturup belli taktikleri geliştirmeniz, doğru zamanda doğru birimi doğru miktarlarda üretip haritanın doğru yerine doğru şekilde yerleştirip doğru sanal yetenekleri kullanmanızı gerektiren ve tüm bunları hiç azalmayan bir konsantrasyon eşliğinde, hızlı kararlar vererek uygulamanızı gerektiren bir tür. Dolayısıyla, kafanızın dinç olması, zihninizin yorgun olmaması gerekiyor strateji haritalarının başına oturmadan önce. Geçtiğimiz ay *Fallout 4*, *Football Manager 16* gibi pek kafa dinlendirme fırsatı sunmayan oyunlarım arasında, çok sık olmasa da strateji türüne süre ayırmaya çalıştım ben de.

GETTYSBURG CEPHESİNDEN SOĞUMAMIŞ HİKÂYELER

Bu ay tanıtmaya çalışacağım geç kalmış oyunumuz da bir tür GZS. Yazmamı öneren okuyucumuz Eymen Esergil'e teşekkür etmeyi de unutmadan Gettysburg cephesine göz atmaya başlayalım. Temmuz 1863'te gerçekleşen, Amerikan İç Savaşı'nın kaderini belirleyen çatışmadan bahsediyoruz. Tarihi bir önemi var anlayacağınız Gettysburg'un. Yapımcı firma **Game Labs** de, harita, askeri birimler, komutanlar hatta takviye birliklerin geldiği zaman ve yöne kadar tarihi gerçeklere bağlı kalmaya çalışmış. Tüm ayrıntıların bire bir aynı –doğal olarak- olamayacağını da belirtiyorlar resmi sitelerinde. Kısa filmleri izleyerek iki boyutlu haritaya alışıyor ve "tut – çek – bırak" tarzı kontrolleri öğreniyoruz. Çok alışık, becerikli olmadığım bir kontrol sistemi bu, sol tıkla seç, sağ tıkla komut ver klasik kontroller yok anlayacağınız. Haritanın üçüncü boyutunun yokluğu bir tür fiziksel harita yaratarak kapatılmış. Stratejik açıdan önemli yer tutan, topçu ateşinin de üzerinde yer tutmasını istediğimiz yüksek tepeler dairesel çizgiler ve artan sayılarla belirtilmiş, basit ve akıllıca bir yöntem. Tek kişilik senaryoda tarafımızı seçebiliyoruz. Kuzey birliği daha yeni, güçlü top tüfeğe sahipken, güney (konfederasyon) askerlerinin morallerini yüksek tutan generalleri mevcut. Yapımcıların iddia ettiği, tarihi gerçekleri deneme – yanılma yöntemiyle sınama duygusu tatmin edici düzeyde diyebilirim. "2 Temmuz Salı öğleden sonra sol kanada baskın yapmak yerine, General Lee, kuzey ordusunun merkezine sabah erken vakit yüklenseydi ne olurdu?" diye sorup oyunda bizzat deneyebiliyoruz örneğin.



Tam ortada "Bizi ayıran nehir".

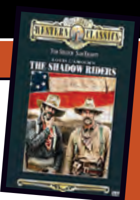
Oynanabilirliği yüksek, tarihi verilere bağlı kalma iddiasında, eli yüzü topu tüfeği düzgün bir strateji oyunu var elimizde. PC sürümündeki bire bir kapışmaların yaşandığı çokoyunculu mod, iOS sürümünde yok şeklinde küçük bir bilgiyi de ekleyerek ayrılalım Gettysburg cephesinden. Süvariler de gene tam zamanında yetiştiler...

7

SON KARAR

Tek bir çatışmanın strateji oyunu nasıl olur sorusuna güzel bir cevap gibi âdeta.

80'LERDEN GELEN ADAM



1982 yapımı bir film seyrettim bu ay video kasetten. Sam Elliot ve Tom Selleck başrollerde, Amerikan İç Savaşı'nda biri kuzey diğeri güney için savaşan iki kardeş evlerine döndüklerinde, kaçırılan kızkardeşlerini kurtarmak için birlikte harekete geçerler. Bir solukta izlenen, güzel bir kovboy filmi muhabbeti, kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. American Truck Simulator (PC)
2. Football Manager 2016 (PC)
3. Fallout 4 (PC)
4. Until Dawn (PS4)
5. Need For Speed: Rivals (PC)

BEKLİYORUM

1. Tom Clancy's The Division (PC)
2. Total War: Warhammer (PC)
3. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)
4. Horizon Zero Dawn (PS4)
5. This Is The Police (PC)

Tür: RYO **Yapım:** Obsidian **Dağıtım:** Paradox **Dijital İndirme:** 36 TL (Playstore - Expansion Pass) **Yaş Sınırı:** 16
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz101-march

NOTU: **8**



Arada hana gidip ateşin başında durun da kemikleriniz ısınsın.

PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE MARCH - *PART I & II*

ICEWIND OF ETERNITY -ÖMER AKDAĞ

Derginin en gereksiz sayfalarına hoş geldiniz. *(Öyle deme be, seviyoruz biz seni :(-Sarp)* Öyle diyorum çünkü ben burada oyunu da anlatsam, patlamış mısır tarifi de versem pek bir şey fark etmeyecek. *Pillars of Eternity* oynamamışların *The White March*'la zaten işi olmayacak; oynamış, sevmiş ve daha fazlasını isteyenler de **Obsidian**'a zaten güvendiklerinden *The White March*'a çoktan girişmişlerdir. *The White March*'ın ana oyunun kalitesini devam ettiren bir genişleme paketi olacağını herkes biliyordu, nitekim öyle de oldu.

O zaman müsaadenizle... Önce 2-3 çorba kaşığı yağı ve bir çay bardağı mısırı tencereye koyuyorsunuz, orta ateşte karıştıra karıştıra biraz pişiriyorsunuz. Önce yağı kızdıran, mısırları sonradan ekleyen arkadaşlar olduğunu duydum, o yanlış. Mısırların rengi biraz değiştikten sonra zevkinize göre 1-2 çay kaşığı tuz ekliyorsunuz, tencerenin kapağını kapıyorsunuz ve ateşi biraz daha yükseltiyorsunuz. Abartmayın ama, biraz yükseltin. Sonrası malum, arada bir tencereyi sallayarak patlama seslerinin bitmesini bekliyorsunuz.

AFİYET OLSUN

Hmm... Tahmin ettiğimden daha kısa sürdü, oyundan da bahsedeyim biraz madem. *The White March* oyuna kuzeydeki dağlara konuşlanmış bir köy ve bu köyün etrafındaki birkaç alan ekliyor. Hani ana oyunun sonlarında bir boşluğa atlıyoruz ya, o boşluğa atlamadan önce alınmış bir kayda ihtiyacınız var paketi oynayabilmek için. Endişelenmeyin ama, oyun otomatik almış zaten orada bir kayıt, özellikle gidip silmediyseniz sıkıntı yok. İşte tek sıkıntı boşluğa atladıktan sonra kazandığınız seviyelere, eşyalara vs. sahip olmuyorsunuz ama olsun o kadar da, çok uzun sürmüyordu zaten oralar.

Size buz gibi *Icewind Dale* havası verecek olan yeni mekânlarda yalnızca dolaşıp savaşmıyoruz elbette. Yeni, ana oyundakinden neredeyse tamamen bağımsız bir görev zinciri sizi bekliyor. Stalwart köyüne musallat olmuş ogre kabileleriyle uğraşarak işe başladığımız hikâye bizi kadim, artık kullanılmayan, gizemli bir cüce demirhanesine ve bayağı enteresan başka bir yerlere daha götürüyor.

The White March'ın hikâyesi yine gayet güzel yazılmış ama doğrusunu isterseniz ana oyunun o müthiş özgün ve etkileyici öyküsünün yanında birazcık sıradan geldi. Hatta zaman zaman sıktığını bile söyleyebilirim. Ta ki *Part II*'nin sonlarına kadar. Bir noktadan sonra öyle muhteşemleşiyor ki anlatamam. Geleceğine kesin gözüyle bakabileceğimiz *Pillars of Eternity 2*'ye de şahane bir yol açıyor ayrıca. *Pillars of Eternity*'i oynamışsanız ve ikinci oyunu da oynamaya niyetliyseniz *The White March*'a da kesin el atmalısınız yani.



Beyaz beyaz
insanın içi açılıyor.



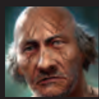
Cüceler minimalist mimarileriyle tanınmazlar.

KARAKTERLER



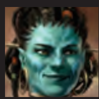
DEVIL OF CAROC
CONSTRUCT / ROGUE

Oyundaki rogue açığını kapatan Devil of Caroc gördüğünüz gibi biraz sarı, biraz soğuk, biraz da metalik. Kendisi bir ruha ve kişiliğe sahip bir golem. Bu tuhaf durum alışık olmadığımız türlerdeki bazı sorunları da beraberinde getiriyor tabii. Ayrıca Devil of Caroc grubumuzdakilerin çoğunun aksine pek insan canlısı olmayan bir arkadaş. Değişik de bir mizah anlayışı var, grubunuzda olduğu sürece çok eğleneceğiniz garanti. Aslında Devil of Caroc özellikle tuzakları bulmak konusunda öncesinde kullandığım kendi rogue'um kadar etkili olmadı bir türlü ama gönül bağı bu, yapacak bir şey yok. Kendisini ana görev esnasında uğradığınız küçük kulübede görüp grubunuza katabiliyorsunuz.



ZAHUA SAVANNAH
HUMAN / MONK

Zahua yakın dövüşü seven bir monk ama inanç sistemi biraz değişik ve bu inanç sisteminin öğretileri doğrultusunda kendisi bolca mantar tüketiyor ve sürekli kafası güzel geziyor. En ciddi anlarda yaptığı abuk subuk yorumlar paha biçilemez. Kapının birine tıkladığımda yaptığı "bir kapıyla sohbet etmek istiyorsan sana yardımcı olabilirim, bu konuda tecrübeli sayılırım" yorumu yalnızca bir örnek. Monk'lar hasar aldıkça güçlenen bir sınıf ve doğal olarak dövüş uzadıkça etkili hale geliyorlar. Part I'le eklenen ve bayağı fazla hasar alırsanız yapabileceğiniz The Dichotomous Soul yeteneği inanılmaz etkili. Zahua, Stalwart'taki balık satıcısının yanındaki balıkla dolu fıçının… içinde sizi bekliyor olacak.



MANEHA COASTAL
AUMAUA / BARBARIAN

Bir barbardan beklemeyeceğiniz derecede neşeli ve sevimli bir karaktere sahip olan Maneha, Part II ile oyuna eklenen barbarian sınıfından. Aslında muhabbeti güzel olsa da çok kısa tutulmuş maalesef, pek kankaya bağlayamadık kendisiyle. Barbarian'ların hoş yetenekleri var ama doğrusunu isterseniz Maneha benim "sen git saldır, ben ötekilerle uğraşacağım" karakterim oldu. Gözünüz arkada kalmasın, saldırtın gitsin kısacası. Maneha'yı Stalwart'ta grubunuza katıyorsunuz. Dışarıda bir yerde dikilirken görebilirsiniz.

ANA OYUNUN TEKNİK KALİTESİNİ SÜRDÜRSE DE ÖYKÜ ANLAMINDA BİR TIK GERİDEN GELİYOR THE WHITE MARCH

Ana görev dışında bir sürü yan görev eklendiğini de söylemeye gerek yoktur sanıyorum. Özellikle *Part I*'deki sapıtmış bir büyücün kulesine daldığınız (ve sizi aşmış bir büyüyle ödüllendiren) bölüm ve de *Part II*'deki Caed Nua'ya göz koyan bir soyluyla ilgili olan bölüm harikaydı. Bunlar dışında da irili ufaklı bayağı bir şey var tabii. *The White March*'ın genel olarak (oynadığınız zorluğa göre) 15-20 saatlik bir oynanış sunduğu söyleyebilir. Bu arada ana oyunun sonlarındaki karakterinizle *The White March*'a girecekseniz oyun size seviyenizi düşürüp düşürmek istemediğinizi soruyor. Kazandığınız ödüller falan değişmiyor, kasmak isteyip istemediğinize bağlı olarak tercih meselesi yani kısacası.

EN PİSİ DE YENİ NPC'LER

Yeni görevler ve mekânlar dışında grubunuza katabileceğiniz üç de NPC getiriyor *The White March*: Devil of Caroc (rogue), Zahua (monk) ve Mahena (barbarian). *Pillars of Eternity*'ye bir konuda inanılmaz gıcık olmuştum. Ben hanlarda yattığımız ekstra maceracı karakterlerle değil de bir kişiliği olan, muhabbeti güzel NPC'leri tercih ediyordum grubumda ama oyunda rogue NPC yoktu! Ya şu oyunda büyücüsüz ilerlersin, şifacısız ilerlersin, tanksız bile ilerlersin ama rogue'suz da olmuyor be arkadaş. Bir sürü gizli hazine kaçırıyorsun, etraftaki her tuzağa kafa atıyorsun… Yani insanın komple kendi oluşturduğu grupla ilerlemesi rol yapma hissi için bir artı olabilir de benim gibi yazdığınız karakterlerle haşır neşir olmak isteyenler de olabilir, yanlış mıyım? Neyse ki *Part I*'de gelen Devil of Caroc o açığı geç de olsa gayet güzel gidermiş.

Bu yeni eklenen üç yancının tamamı da gayet seveceğiniz karakterler. *The White March* ana oyuna nazaran kısa olduğu için görev zincirleri ve muhabbetleri biraz kısa tutulmuş yalnızca.

Bunun dışında bakıyorum… Seviye sınırının *Part I*'de 12'den 14'e, *Part II*'de de 16'ya çıkması durumu var. Tabii ki seviye sınırının artması yalnızca daha iyi istatistiklere sahip olacağınız anlamına gelmiyor. Bir dolu yeni yetenek ve büyü de kazanıyorsunuz ki aslında *The White March*'ın en tatlı yanlarından biri de bu. Bu yeni açılan ve artık işi iyice abartmış yetenek ve büyüleri muhtemelen kullanmaya doyamayacaksınız.

RUH İKİZİM BİR SOPA ÇIKTI

The White March'la beraber bir sürü yeni silah, zırh vs.'nin geldiğini de söylememe gerek yok sanırım. Ancak "soulbound" isminde yeni bir eşya tipi eklenmiş oyuna, ona bir değinmem (ve biraz sinirimi atmam) gerek.

Bu soulbound eşyaların olayı çok güçlü olmalarının yanı sıra belli bir karaktere atanmaları ve seviye atlayarak daha da güçlenebilmeleri. Yani mesela bir soulbound kılıcı savaşçınıza veriyorsunuz; normal haliyle de yeterince güçlüyken "bu kılıç bu adamındır" dediğiniz zaman daha da güçlü bir hal alıyor. Sonra kılıcın açıklamasında belli şartlar yazıyor, atıyorum; "bu silah ile 5 kişiyi kritik vurarak öldür". Bu mini görevi yaparsanız da daha da güçleniyor vs.

Sinir olma sebebim ise yine yukarıda dediğim NPC karakterlerini kullanıyor olmakla benzer aslında. Ne bileyim, soulbound bir quarterstaff çıktı, onu sadece druid, monk ve wizard'lara atayabiliyorsunuz. E benim quarterstaff kullanan karakterim chanter belki? Oyun burada da "benim karakterleri kullanma, sen kendin yeni karakterler yarat" diyor resmen. Yine yolumdan dönmedim ve NPC grubumu kullanmaya devam ettim, sonuç olarak da elimde bir sürü hayvani soulbound silahtan yalnızca 1-2 tanesini kullanabildim. Biraz daha esnek olsaymış keşke bu sistem.

Kendi yarattığınız karakterleri kullanıyorsanız bir güzellik daha var bu arada, artık hana gidip bu karakterleri komple sıfırlayabiliyor, baştan seviye atlatıp yeteneklerini bilmemnelerini baştan dağıtabiliyorsunuz. Yine şikâyet edesim var aslında, NPC'lerimi de sıfırlayabilmek, başka silahlarda uzmanlaşmalarını sağlayabilmek isterdim ama neyse artık daha da uzatmayayım.

Başta da dediğim gibi *The White March* gayet sağlam, gayet de uzun süren bir DLC paketi. Şikâyet ettiğim yönlerinin olduğuna bakmayın, *Pillars of Eternity* gibi anormal derecede kaliteli bir yapımın seviyesine erişebilmek hiç kolay değildi ve *The White March* bunu çok büyük ölçüde başarmış.

MODLARIM VAR HANIIIM!



N'aber!

COWABUNGA, sevgili okur! Mod köşesine hoşgeldin. Derginin giriş sayfalarındaki 1 TL'lik reklamda beni gördün mü? O bizim arkadaşlarımla düzenlediğimiz stand-up komedi şovumuz. Zavallı espri anlayışım bir ihtimal hoşuna gidiyorsa seni de aramızda görmek isteriz! Şubattaki kaçtı ama sonraki gösterileri takip etmek için de beni Facebook'tan takip edebilirsin. Bu sayfayı takip edenlerden çok güzel mailler geliyor çünkü, size bayağı ısındım, tanışmak da güzel olur. Bekleriz! **-Erim**



MOD DÜNYASINDAN HABERLER



RISE OF THE TOMB RAIDER'DA ALTERNATİF MOD(A) AKIMI

Bu ay kendimi tutamayacağım, teknik olarak "mod" olmayan bir mod en çok dikkatimi çeken şey oldu yılın başında. Son derece itici ve ucuz aksiyon bulduğum yeni Tomb Raider oyununda, DLC olarak gelen **Endurance** modu, AAA stüdyolardan beklenmeyecek derinlikte ve cazibede, adeta indie bir oyun sunuyor. Normalde ortalığı talan edip, ucuz bir hikâyeyi takip ettiğimiz yeni Tomb Raider tarzına karşın, bu mod seride daha önce hiç yapılmamış bir şeyi yapıyor: Lara'yı prosedürel olarak yaratılan sisli ve kar içinde bir ormana bırakıp, bölgedeki sırları keşfetmesini istiyor.

Devasa ormanın içinde istediğiniz yere gidebiliyorsunuz, fakat açlık ve üşüme derecelerinize dikkat etmeniz lazım. Avlanıyor, düşmanlardan saklanıyor, odun ve yiyecek toplayıp sığınak arayarak haritayı keşfetmeye çalışıyorsunuz. Kayıp tarihi eserleri buldukça harita zorlaşıyor, bir süre peşinize lanetli mitolojik askerler takılıyor falan.

Gerçekten inanılmaz zevk aldım bu modu oynarken ve koca para odaklı stüdyoların böyle modlar da sunabildiklerini görmek güzel. Kanımca, RoTTR'ın Endurance modu, büyük stüdyoların neden oyunlarıyla birlikte mod yapma kitleri dağıtmaları gerektiğinin en iyi örneği. O kadar aksiyon odaklı mekanikleri olan bir oyundan, Survival oyunu çıkarmak çok güzel bir modlama örneği. Böyle bir oyun o tür bir Mod Kit dağıtımıyla yapılırdı, hatta daha iyisi bile yapılırdı. Geliştiriciler, duyun sesimi!

AYNANIN İKİ YÜZÜ: İKİNCİ RÖNESANSLAR BAŞLASIN!

Ulan Rockstar! Ne güzel oyun yaptın, sonra PC portunu da nispeten başarıyla hallettin, ama gel gör ki şu modcuları bir rahat bırakmadın, bir ellerinden tutmadın GTAV'in modlanması hakkında! Halbuki bu insanlar GTAIV'ü yıllarca ayakta tutmuş, modlarla yıllar boyunca satmasına çok destek olmuşlardı. Rockstar, seni şapşal. Lanet olsun dostum.

Son örnek de GTAIV'te incelediğimiz Watch_Dogs modunun GTAV versiyonu. Önceki modda olan her özelliği ve hatta fazlasını, aynı Watch_Dogs arayüzü ve Aiden Pearce karakter modeliyle GTAV'e uyarlayan JulioNIB imzalı modu **tinyurl.com/ogz101-mod1** adresinden indirebilirsiniz. Yakında bütün Los Santos'ta geçen zombi felaketi modları mı istersiniz, dinazor istilası mı, hepsi geliyor. Takipte kalın, iyi olanlarını buradan yazacağım.

Ringin öteki tarafında, Bethesda ise bu defa aklını ciddi anlamda başına almış gibi görünüyor, çünkü Fallout 4'ün çok beklenen resmi mod yapma yazılımlarının Nisan ayında bizlerle buluşacağı duyruldu! O halde Nisan gelene kadar...

SAVAŞ ASLA DEĞİŞMEZ, MEVSİMLER DEĞİŞİR

Fallout neden hep çöl gibi olmak zorunda ki! Tamam, bir nükleer patlamanın hemen sonrasında ortalıkta yaşayan pek şey kalmayabilir, fakat Çernobil, Hiroşima ve Nagazaki'ye bakarsanız, bölgelerde doğal hayatın çok hızlı bir şekilde yerine geldiğini görebilirsiniz. Belki hayvanlar değil ama, bitkiler anında ortamı ele geçiriyor. Fallout'un çölümsü görselliği elbette estetik bir tercih, ve serinin eski Mad Max filmlerinden özenilmiş "çöl kovboyu" havası için o şekilde.

Fakat eğer artık ölü ortamlardan sıkıldıysanız, GameDuchess adlı mod yapımcısının yarattığı Fallout 4 Seasons Project'i denemelisiniz. Oyuna 4 mevsimi, uygun bitki örtüsü ve hava koşullarıyla ekleyen mod ile, Fallout 4'ün dünyasını 4 defa daha tekrar keşfetmek isteyeceksiniz. Henüz mod mevsimleri kendi kendine değiştiremiyor, dolayısıyla istediğiniz mevsimin mod dosyasını atarak oyunu çalıştırmalısınız, fakat GameDuchess ileride bunun da düzeltileceğinin sözünü veriyor. **tinyurl.com/ogz101-mod2**



MODLAR HAZIR, COMMANDER!

XCOM 2! Nasıl oldu bilmiyorum ama normalde sıra tabanlı strateji sevmeyen benim bile kanıma girmeyi başardı bu oyun. Modları da deli gibi türemeye başladı, yapımcılar da bunu destekliyor. Şu an en sevdiğim modlardan bir tanesi, oyundaki turlar arasındaki gereksiz bekleme sürelerini kısaltan "Stop Wasting My Time" modu. Kendisini **tinyurl.com/ogz101-mod3** adresinde bulabilirsiniz. Önümüzdeki ay daha fazla XCOM 2 modu isterseniz bana mail atmayı unutmayın!

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

KENDİ ALIŞKANLIKLARIMIZIN DEĞİŞMESİNİ İSTEMESEK DE, OYUN SEKTÖRÜ HIZLA DEĞİŞİYOR. YENİ OYUN VE OYNANIŞ TÜRLERİ, YENİ OYUNCU TİPLERİ BELİRİYOR. ARTIK OYUNLAR SINIRLI BİR KESİMİN OYNADIĞI GARİP ŞEYLER DEĞİL... (TAMAM BAZILARI ÇOK GARİP OLABİLİYOR HÂLÂ :)

FPS (First Person Shooter)

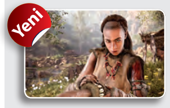
Yeni



SUPERHOT
PC, Xbox One

Trilyonlarca birbirinin aynısı FPS gördükten sonra (biraz abartmış olabilirim, bilemiyorum) türe yepyeni bir soluk getiren, bunu da aşırı güzel bir tarzla yapmayı başaran Superhot'ı mutlaka oynayın arkadaşlar. Zamanın sadece siz hareket ettiğinizde aktığı, minimalist grafikleri çok hoş görünen bir oyun.

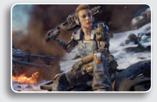
Yeni



Far Cry Primal
PC, PS4, Xbox One
Far Cry'ın eskiyen motoru ve oynanışına garip bir şekilde can vermiş Primal. Taş devrinde FPS'nin tadı bambaşka (mamut eti gibi).



Rainbow Six Siege
PC, PS4, Xbox One
Açık ara en stresli FPS oyunlarından birisi olan Siege, tek kişilik senaryo modunun olmamasıyla biraz üzse de, sürpriz bir şekilde memnun etti bizi.



Call of Duty: Black Ops 3
PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
Ucundan da olsa yeni bir şeyler deneyen CoD, bu sene de en çok oynanan FPS ünvanını kaptırmıyor.



Star Wars: Battlefront
PC, PS4, Xbox One
Süper grafikleriyle çene düşürüp, basit oynanışıyla bazı hayranlarını kızdırsa da, eğlencesi bol bir bir online FPS Battlefront.



Halo 5 Guardians
Xbox One
Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, hem tek kişilik senaryosunda hem de çok oyunculu modunda mutlu ediyor.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



FALLOUT 4
PC, PS4, Xbox One

Bu oyunu daha nasıl övebiliriz ki? Fallout evreni Bethesda'ya (ve 3. boyuta) geçtiğinden beri ilk kez kendi özüne, yani "keşfetmenin özgürlüğüne" tam olarak bu kadar yakınlaşabilmiş. Arada kaybettiği, tekrar ettiği yönleri var elbet ama Fallout 4'ün yaşattığı inanılmaz oyun anları bütün bu eksilerini siliyor.



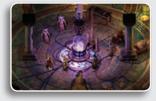
Xenoblade Chronicles X
WiiU
Eğer J-RYO seviyorsanız, FF15'i beklemekten kurdeşen olduysanız, WiiU'nuz da var ise, Xenoblade Chronicles X'te sizleri de görmek isteriz.



Undertale
PC
Herkese göre bir oyun değil. Ama Undertale'in inanılmaz yaratıcı oynanış mekanikleri, tekrar tekrar oynamanızı sağlayacak. Yepyeni bir deneyim istiyorsanız, buyurun.



The Witcher 3: Wild Hunt
PC, PS4, Xbox One
The Witcher 3, hikâyesi, karakterleri, oynanışı ve inanılmaz dünyasıyla tam bir Yılın Oyunu adayı. DLC'leri de aynı kalitede devam ediyor.



Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.

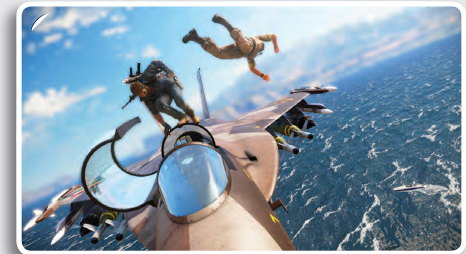


Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.



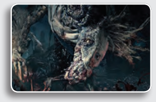
Wasteland 2: Director's Cut
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

AKSİYON



JUST CAUSE 3
PC, PS4, Xbox One

Özgürce, dilediğinizce önünüze çıkan herşeyi ve herkesi yıkabileceğiniz bir oyun mu istediniz? Alın size Just Cause 3. Dilerseniz arabanızı helikoptere yapıştırın, dilerseniz turistlerin poposuna roketli mayın takın, dilerseniz diktatör heykellerine çelik halat bağlayıp kendi kendisine yumruk attırın. Yeter ki hikâyesini ciddiye almayın.



Bloodborne: The Old Hunters
PS4
2015'in en iyi oyunlarından Bloodborne, şanına yaraşır bir ek görev paketiyle karşımıza çıktı. 8 saatlik yeni oynanışa hiçbirimiz hayır diyemeyiz.



Dragon's Dogma: Dark Arisen
PC
PS3'ün başarılı aksiyon RYO'larından Dragon's Dogma, yenilenmiş grafikleriyle PC'de karşımıza çıkıyor.



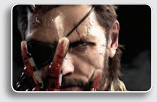
Rise of the Tomb Raider
PC, Xbox One, Xbox 360
Tomb Raider'ın başarılı geri dönüşünden sonra, devam oyunundan da aynı başarıyı bekliyorduk. PC versiyonuyla görsel kaliteyi tavana sıçratan RotTR'i tavsiye ediyoruz.



Assassin's Creed Syndicate
PS4, Xbox One
Syndicate serinin en büyük hatalarını düzeltiyor, Unity'nin bıraktığı kötü tadı silip atıyor. Tabii ki AC2 ayarında bir devrim değil, ama doğru yönde atılmış bir adım.



SOMA
PC, PS4
Son derece güzel hikâyesiyle, Amnesia'nın yapımcıları SOMA'yla bizi ters köşeye yatırdı. Zaman zaman ise o yattığımız köşede korkudan dertop etmeyi başardı.



Metal Gear Solid 5: Phantom Pain
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Phantom Pain kimilerini çok sevindirdi, ama kimilerine göre serinin son oyunu olarak biraz zayıf kaldı. Her halükarda, benzersiz bir oyun olmayı başardı.

Superhot çok değişik bir FPS oyunu. Çok farklı bir başka FPS oynanışı hiç geliyor mu aklına?

1. *Portal? "FP'nin yanına S yok?" demeyin bir şeyler atıyoruz sonuçta oradada :) -ONUR*
2. *Geçen aramızda yaptığımız sohbeti dergiye taşıyayım: Die by the Sword ve kılıç / kalkan mekanikleri -SARP*
3. *FPS sevmeyen biri olarak en fazla Daggerfall, Skyrim vs diyebilirim. -BARAN*
4. *Jazzpunk derim. Bu kadar absürt, gönderme ve easter egg dolu başka bir FPS bulmak güç. -ALP*
5. *Tek kolu kırılmış çıtkırıldım bir bilim kadını olarak dinozorlarla savaştığımız Trespasser tabii ki. -ÖMER*

MOBA'ların her yeri ele geçirdiği bu dünyada gerçek zamanlı stratejilere yer var mı?

1. *Olmaz mı? Seveni ve pazarı olduğu sürece her oyuna yer var. -ALİ*
2. *Var, aslında 2015'te yeni ve güzel GZS'lerimiz de oldu. Ama popülerlik sıkıntısı var tabii. -SARP*
3. *StarCraft II piyasanın lideri. Hem custom haritalar ve modlar hem de eSpor sayesinde zirvede. Warcraft 4 çıkana kadar rakibi olmaz.-BARAN*
4. *Yer var da, insanlar erişimi ve tüketimi kolay içeriği her daim tercih edeceği için popülerlik yok :(-ONUR*
5. *Vaaar, niye ki öyle deyip üzüyorsun insanları? Hepimiz oynamadık mı StarCraft'ları şimdi? -ÖMER*

Günün birinde eSpor, normal sporlardan daha popüler hale gelir mi sence?

1. *VR gibi farklı izleme olanakları popülerleştikçe neden olmasın? Futbol oynamadan büyüyen çocuklar var, oyun oynamadan büyüyeni yok. -ALİ*
2. *Bir sene önce kanal patronlarının umursamadığı espor bugün kendi programlarına sahip. Ama daha popüler? Orada durunuz. -SARP*
3. *20 sene sonra kimsenin sokakta top oynamayacağını düşünürsek fiziksel spora ilgi azalacaktır. Ama eSpor asla geçemez. -BARAN*
4. *Hakeme küfür edilmeyen, taraftarların kavga etmediği bir espor? Sanmam. -ALP*
5. *Cık, olmaz. -ÖMER*

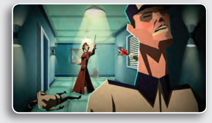
STRATEJİ



XCOM 2
PC
Her zaman insanlık kazanacak değil ya, biraz da uzaylılar kazansın! Dünyaya "barış ve huzur" getiren uzaylılara karşı XCOM'u yeniden ayaklandırabilecek misiniz?



Starcraft 2: Legacy of the Void
PC, Mac
Biraz gereksiz bir şekilde uzun süren üçlemenin sonunda, muhteşem bir oyunla veda ediyor Starcraft 2. Hikayesini bitirenler göz yaşlarını tutamayacak.



Invisible Inc.
PC
Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.



Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworl



Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!

DVO & ONLINE



Heroes of the Storm
PC
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



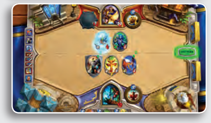
Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxramas
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



American Truck Simulator
PC
Avrupa şehirlerinden sonra, bitmek bilmeyen Amerikan yollarında direksiyon sallamaya başlıyoruz. ATS yeni eyaletler ve kamyolar eklendikçe daha da güzel olacak.



Dirt Rally
PC
Codemasters gibi bir firmanın oyununu erken erişimde yayınlaması ilk başta garip gelmişti. Ama Dirt Rally yılın oyunu oldu. Bir bildikleri varmış demek ki.



Rogue Galaxy
PC
Uzay gemisi yönetme oyunları türünde çok farklı bir yere oturuyor Rogue Galaxy: Kovboylar ve uzay temasına. Firefly sevenler mutlaka bir baksın.



Forza Motorsport 6
Xbox One
450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, yarış tutkunlarına Xbox One aldırabilir.



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.

AYIN ALTIN OYUNLARI



THE WITNESS



XCOM 2

SPOR & MENAJERLİK



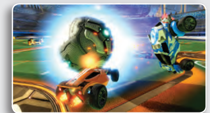
Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilik, seriyi her sene alan takipçilerini yine memnun edecektir.



NBA 2K16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi, 2016'da da türünün en iyisi. Hikaye modunda ünlü yönetmen Spike Lee'nin olması ise işin tuzu biberi.



FIFA 16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Her sene olduğu gibi, bu sene de FIFA kendi oyuncularını peşinden sürükleyecek bir kalitede ve kadın takımları gibi yeniliklerle karşımıza çıktı.



Rocket League
PC, PS4
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.



Wii Fit Plus
Wii
Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA



The Witness
PC, PS4
Braid'in yapımcısının yıllardır beklenen yeni oyunu The Witness, hem merak duygunuzu gıdıklayan, hem de kafa yedirten bulmacaları olan bir oyun.



Tales from Borderlands Season 1
PC, PS4, Xbox One
Bize soracak olursanız, Telltale Games'in en başarılı serisi diyebileceğimiz TFBL, ilk sezonunu tamamladı. Umarız ikinci bir sezon olur!



Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

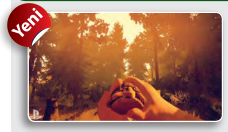


else Heart.Break()
PC
Amiga'daki izometrik macera oyunlarını o kadar özlemişim ki garip isimli bu oyuna hemen yapıştım. İsmine kanmayın, hemen oynayın!



Until Dawn
PS4
Bu sene "oynayacağınız" en güzel "korku filmi" Until Dawn. Basit seçimlerinizin ne kadar farklı sonuçlara sebep olacağını tahmin edemezsiniz.

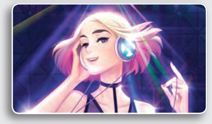
BİR GARİP OYUN



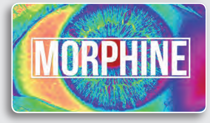
Firewatch
PC, PS4
Aslında hiç de garip olmayan, gayet insani bir oyun Firewatch. Yürüme simulasyonu türünün en başarılı örneklerinden.



Pony Island
PC
Dikkat: Bu oyunda minik, sevimli bir midilliyi yönetiyorsunuz. Ama bu oyun "midillilerle" ilgili değil. Sevimli de değil. Minik de değil...



Superbeat Xonic
PSVITA
Güzel bir ritm müzik oyunu olan Superbeat Xonic, VITA'nın ömrünü tamamladığı şu günlerde sahiplerinin yüzünü güldürüyor.



Morphine
PC
Mount and Blade'den sonra, Tekmili Birden'e girmeyi başaran ikinci Türk yapımı oyun Morphine. Tuhaf, korkutucu ve garip olarak tanımlayabiliriz kendisini.



Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Mart kapıdan baktırır, The Division oynatır! (Keşke kazma kürek de yaktıraydı biraz, doğru düzgün kar görmedik bu yıl İstanbul'da :( )

MART '16	
Ad1ft	PC
Black Desert Online	PC
Bus Simulator 16	PC
Chronos	PC
Deponia Doomsday	PC
EA Sports UFC 2	PS4,XBONE
Edge of Nowhere	PC
Eve: Valkyrie	PC
Far Cry Primal	PC
Heavy Rain	PS4
Hitman	PC, PS4, XBONE
Killer Instinct Season 3	PC, XBONE
Need for Speed	PC
Overfall	PC
Pokken Tournament	WiiU
Tom Clancy's The Division	PC, PS4, XBONE
WWE 2K16	PC
NİSAN '16	
Dark Souls 3	PC, PS4, XBONE
Quantum Break	PC
Ratchet & Clank	PS4
Star Fox Zero	WiiU
Total War: Warhammer	PC
MAYIS '16	
Battleborn	PC, PS4, XBONE
Doom	PC, PS4, XBONE
Homefront: The Revolution	PC, PS4, XBONE
Mirror's Edge Catalyst	PC, PS4, XBONE
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	PC, PS4, XBONE
Uncharted 4	PS4



DAWN OF JUSTICE

BATMAN V SUPERMAN

DIŞI SİZİ YAKAR, İÇİ BENİ...

İnadını kendine zırh yapmış **Kara Şövalye, Güneş Tanrısı** ile olan karşılaşmasında başka hiçbir şeyine güvenemeyeceğini bilir. Sıradan Adam, insanüstü ile savaşında, sonsuz azminden başka neyine sırtını dayayabilir? Peki, bu soruyu cevaplamak gerekli midir, bu savaş kaçınılmaz mıdır gerçekten? Güneş Tanrısı, göz kamaştıran ışığının ardında yalnızlığından gelen bir şefkatten, salt iyi niyetten başka bir şey gizlemiyorsa yine de gerçekleşmeli midir?

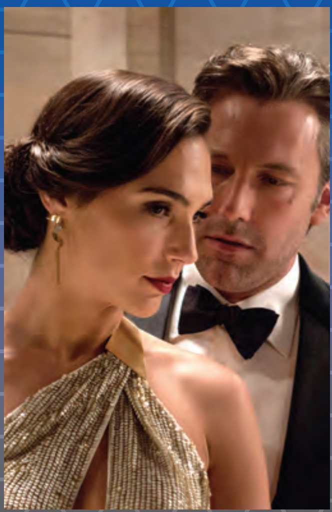
"Gerçekleşmelidir!" der, ne birinin iyiliğini, ne de ötekinin azmini paylaşan, onları birbirine düşürmekten çocukça keyif alan biri. Ardından da biz tekrarlarız, pelerin delileri.



DİKKAT! NÜKLEER FİLM!

Dawn of Justice, DC ve Warner Bros için, iki ünlü ismin kavgası olmaktan çok, çok daha fazlası. DC Extended(?) Universe'ün temeli, onu takip edecek bütün filmlerin başarısını etkileyecek bir film. DC'nin düşük satışlarını tekrar ateşleyecek potansiyele sahip. Bunu zaten tanıtımına abanarak belli ediyorlar. Dev oyuncu kadrosundan (Ben Affleck bu kadar iri miydi yahu?) TV spotlarına, Lex Luthor'a ince belli bardakta çay içirmeye kadar gaz pedalına bastıkça basıyorlar. Ancak ben, filme büyük bir heyecan besleyemiyorum. İzninizle nedeni ve nasılı:

Şimdi, bir sıkıntım yönetmenle; **Zack Snyder**'a aşinasınızdır. Görselliği harika filmler yapar bu adam, bol da CGI kullanır ama tarzı öyle güçlüdür ki, laf edenin ağzına terlikle vururlar. Hakkını yemeyelim, birebir uyarlamalarda eline ***kaliteli ve bütünlüklü*** bir materyal verildiğinde, bir şey katmasa da kullanmasını bilir. Burayı vurguluyorum, çünkü burada elinde tam, takdir görmüş bir materyal ***yok.*** Filmdeki Batman portresi, sürekli olarak *The Dark Knight Returns* ile anılıyor ama film sonuçta *TDKR* uyarlaması olmayacak. Bu da demektir ki **Snyder** ve senaristlerin doldurması gereken bolca boşluk var. *Man of Steel*'de de neredeyse aynı olan kadro, boşlukları doldurmak yerine "bitse de gitsek" dedirten aksiyon sahneleriyle taşırdıkları için bu konuda kendilerine güvenemiyorum. *Justice League* filmlerini de yazacağı belli olan **Chris Terrio**'ya kaldı bizi şaşırtmak.



İkinci sıkıntım da, filmin aynı anda ÇOK FAZLA şey yapmaya çalışması. Marvel'ın uyguladığı "tekli film çekip sonra hepsini bir yerde topla" metodunun tek verimli yöntem olduğunu iddia etmiyorum. Lakin DC'nin aceleyle *Dawn of Justice*'e çok fazla şey doldurduğunu ve bir yandan bunları zamansız açık edip sürprizlerini bozduğunu düşünmekten kendimi alamıyorum; Marvel'ın büyük filmleri de çıkmadan önce senaryo detaylarını açık eder ama her zaman filme iyi bir şeyler saklanır. *Age of Ultron*'daki "The Vision etkisi" buna bir örnek. E peki, fragmanların gözümüze soka soka sürprizini bozduğu Knightmare Batman'i, Apokolips göndermelerini ve Doomsday'i geçtim, *Dawn of Justice* içine doldurduğu sürüyle karakterden ve detaydan herhangi birine, The Vision'ın yaptığı etkiyi yapacak kadar yoğunlaşıp, onu doğru şekilde kullanabilecek mi? Filmin süresi 2 saat 31 dakika. Man of Steel'in süresi 2 saat 28 dakikaydı, yönetmen & senarist aynı, birbirlerine paralellikleri bol olacaktır. *MoS*'a kıyasla çok daha fazla detayı işlemek için fazladan sadece 3 dakikası var ve biz *MoS*'da yetersiz karakter gelişimine rağmen dakikalarca gökdelen yıkımı izledik. Ki Snyder'ın yaptığı açıklamalarda kullandığı kelimeler de "hatalarımızdan ders aldık" havasında değil, aksiyonda yine verdiler coşkuyu gibi geliyor bana.

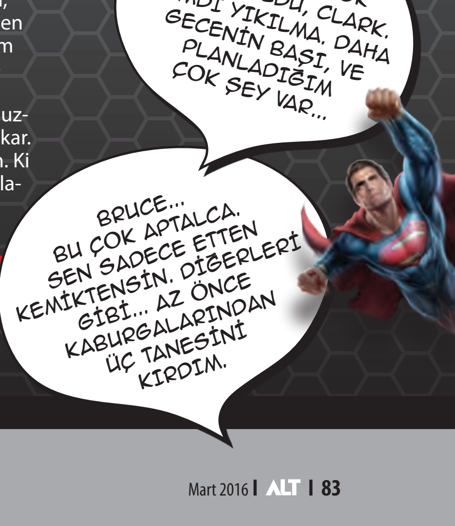
Ha filmin her anlamda falsolu olacağını düşünmüyorum, başta çizmeye başladığım çemberi, tamamına erdiriyor ve başa dönüyorum; çöp bile olsa, biz bir görsel şölen izleyeceğiz, nokta. Superman kostümünün harika olmasını geçtim, modernize edilmesinin çok zor olduğunu düşündüğüm göbekli TDKR Batman kostümünden çok sadeleşmiş, çok "bela" bir zırh çıkarmış adamlar be! İnanmıyorsanız *Arkham Knight*'a eklenen bedava BvS kostümüyle oynayın oyunu biraz, net detaylarına, insanın içini ısıtan odunluğuna (evet bu ifadeyi kullandım), tozlu pelerinine âşık oluyor musunuz olmuyor musunuz bakın. Kostüm tasarımları bir kenara, sahne kompozisyonları, kamera açıları her zamankinden güzel gözüküyor. Özellikle Superman'in havada asılı durduğu, insanların ellerini ona uzattığı sahne ve insanların ona dokunmak için birbirini ezdiği bir diğeri, çizgi romanlardaki Superman sembolizmine aşina olanlarımızı huşu içinde bırakmıştır diye tahmin ediyorum. Ki önceki filmde bazı şeyleri ciddi anlamda yanlış yapan **Snyder** için büyük bir artı puan bu. Wonder Woman'ın son fragmandaki savaş narasına ise hiç girmeyeyim, beklentilerimin dizginlerini elimden kaçırmak istemiyorum. Umuyorum ki filmde emeği geçen herkes durumun ne kadar kritik olduğunun farkındadır ve *Dawn of Justice* omuzladığı korkunç yükün altından kalkar. Ben de ettiğim bütün lafları yerim. Ki böyle bir durumda lezzetli olacaklarına eminim. **-Onur**

NEREDE DİKEN, NEREDE BOYNUZ?

İkinci fragmanda gördüğümüz yumuk suratlı arkadaş, Doomsday. Kendisi, Kripton kökenli, doksanlarda yumruk yumruğa dövüşte Superman'i öldüren, kendi de görünürde ölen bir karakter. Görünürde dememin sebebi ise Doomsday'in en büyük gücünün hayatta kalmak olması. Smallville'i izlediyseniz oradan da hatırlayacaksınızdır, kendisi ona hasar veren/onu öldüren her şeye karşı bir bağışıklık geliştiriyor ve her türlü hasarı eninde sonunda iyileştirebiliyor. Bu sürekli evrimleşen yapısı da fragmanda gördüğümüz çirkin bebek tipinin son hali olmayacağına işaret etmekte. Zira Zack Snyder'ın kötü bir tasarıma filminde yer vereceğine inanmıyorum ben. Çizgi roman kökeninin aksine, filmde çok bariz bir şekilde Lex Luthor tarafından yaratılıp ortalığa salınacak. Bu kadar erken salınmayaydı iyiydi gerçi.



Yönetmen: Zack Snyder **Oyuncular:** Henry Cavill, Ben Affleck, Amy Adams, Jesse Eisenberg, Gal Gadot, Laurence Fishburne **Vizyon Tarihi:** 24 Mart 2016





APPLE MUSIC

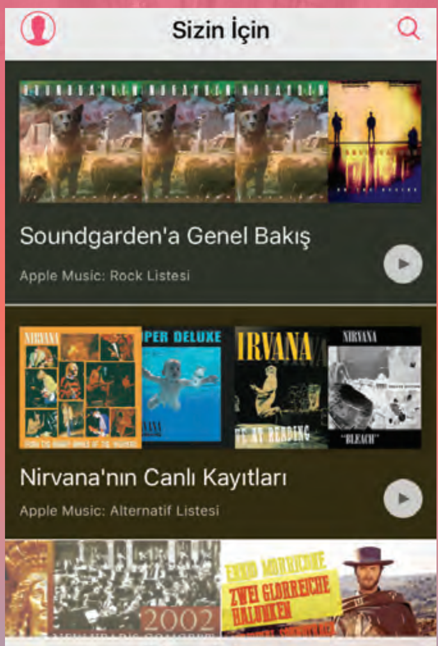
SPOTIFY HESAPLARIMIZI KAPATIYOR MUYUZ?

Apple Music Türkiye'de!... Evet, biliyorum bu kadar heyecan yapacak bir şey yok. Yoksa var mı?... İtiraf ediyorum, hayır yok.

Neyse, baştan alayım. Çevredeki tanıdık istatistiklerine bakıldığında korsan mp3 indirmek yerine geniş bir kütüphaneye cüzi bir fiyatla bağlanabilme fikri *Spotify* sayesinde yayıldı. **Apple** da bu konuda geri kalmayıp kendi kozunu, yani *Apple Music*'i dünyaya tanıttı. Uzun zamandır Türkiye'de çıkıp çıkmayacağı belli olmayan, anlaşmalarda sürekli birilerinin atar yaparak kapıyı çarpıp çıktığı dedikodularından sonra (tabii ki yalan söylüyorum) artık *Apple Music*'i kullanabiliyoruz. Peki tüm o listeleri, arkadaşları, kısaca alışkanlıkları silip atmaya değer mi? Hadi kıyaslayalım:

MÜZİK ARŞİVİ

Spotify ve *Apple Music*, kıyaslandığında az çok aynı miktarda parçaya sahip. İki taraf da 30 milyondan fazla müziği bulundurduğunu iddia ediyor. Ama tam olarak kimin "neyi" bulundurduğunu bilmiyoruz. Kendi denemelerimde gizli günahım K-POP'u referans aldım. **Miss A** adlı grubun *Only You* parçası sadece *Apple Music*'de var mesela. **Kokia** adlı Japon sanatçının parçaları ise iki tarafta da cılız kalıyor. Yani evet, popüler ve herkesin dinlediği yoldan gidiyorsanız (buna sözde "alternatif" de dâhil) zaten bir korkunuz yok. Ama cidden niş şeyler deniyorsanız işiniz zor. Burada üzücü olan, **Kokia** örneğinde *Chouwa Oto* gibi parçaların satışta olması ama *Apple Music* tarafında dinlenemiyor olmaları. Demek ki anlaşmalar buna engel oluyor. Bir başka sevdiğim parça, **Archive**'ın *Bullets* parçası da yine iki tarafta olmayanlardan.



ÜCRETLENDİRME

Spotify'ın herhangi bir aile planı yok, *Apple Music* ise ailelere toplu bir çözüm sunuyor. Onun dışında *Spotify* ayda 12,99 TL'ye çıkmışken *Apple Music* 9,99 TL'den girdi. *Spotify* bir, *Apple Music* ise üç aylık deneme süresi sunuyor ve aileler için de altı üyeye kadar paylaşım sağlanıyor ve 14,99 TL'lik ücreti var.

YAKLAŞIM

Spotify, sizi zaman içerisinde tanımaya alışmışken *Apple Music* başlangıçta size bazı sorular soruyor. Türleri, sanatçıları ve bestecileri seçtiğiniz kürelerden müzik zevkinizi anlatıyorsunuz. Bunlarla temel listeleri kuran Apple sonrasında dinlediklerinize göre yeni öneriler sunuyor. Ama *Apple Music*'in asıl gücü Beats 1 radyosu. 24 saat aralıksız yayın yapan bu radyo dünyanın popüler DJ'lerini ve Elton John, DR. Dre, Pharrell gibi ünlü isimlerin misafirlikleriyle renkleniyor. Benim müzik zevkimin dışında ama, seveni için güzel bir uygulama olduğunu kabul etmek gerek.

Son olarak *Apple Music* bir nevi blog sistemiyle (adı Connect) dinleyici ile sanatçı arasında bir bağ kurmaya çalışıyor. Bunun verimli kullanılması için zaman geçmeli aslında, Türkiye'de yerel sanatçılar bunu nasıl kullanırlar o da bir soru işareti. Bir de videoların da *Apple Music*'in parçası olduğunu söylemek gerek, yani video klipler de var etrafta.

ARAYÜZ

Apple Music'in benim tecrübemde yere çakıldığı noktalardan biri arayüz. *Spotify*, farklı cihazlarda çalan müziği başka bir cihazla kontrol etme hakkı verir size. Misal bilgisayarınızda çalan müziği telefonunuzla atlatabilirsiniz. *Apple Music*, cihazlar arasında bağımsız. Ayrıca sanatçılar için "karışık çal" gibi bir buton yok. İçinde gezinmek için *Spotify*'a alışkınsanız biraz karışık gelebilir, bir de yaptığınız son aramaları liste olarak sunması da *Spotify*'ın yanında bir eksi olarak kalıyor.

Şu durumda bakarsanız, benim oyum hâlâ *Spotify* tarafında. Ama *Apple Music*'in diğer özellikleri ilginizi çekiyorsa, zaten kararı vermişsiniz demektir. Unutmadan, *Apple Music* Android'de de hizmet veriyor. Yani iki platform da Win, Mac, iOS ve Android'e kapılarını açmış durumda.

-Sarp



LEO KRİZİ TATLIYA BAĞLANDI

Uzun zamandır heyecanı azalmış *Akademi Ödülleri*'nin 88'incisi 28 Mart gecesi düzenlendi ve ilginç şekilde eğlenceli de geçti. Öncelikle sunucu **Chris Rock**'ın bu yıl Oscarlar'a damgasını vuran ırkçılık eleştirilerine (oyunculuk dallarında sadece beyaz adayların olması) olan yorumları gayet yerindeydi ve gece boyunca da bu konu üzerine gidildi. Fırsat eşitliğinin azalması iğneli esprilerle dile getirilirken salonun tepkisi de gayet olumluydu duruma.

Tabii ödüller gecenin ana mevzusuydu ve *Mad Max* teknik dallarda aldığı 6 ödülle geceye damgasını vuran film oldu. Ödül almaya gelen ekip üyelerinin yaş ortalamasının herhangi bir köydeki ihtiyar heyeti ayarında oluşu dikkat çekerken hepsiyle oturup sohbet edesim gelmedi desem yalan olur, öylesine sempatik tiplerdi *Mad Max*'in yaratıcıları.

Elbette sürprizler de oldu, özellikle bağımsız yapım Ex Machina'nın aldığı görsel efekt Oscar'ı ve herkesin favorisi (ve etkileyici bir performans veren) **Lady Gaga** yerine **Sam Smith**'in "*Spectre*" filmi için yaptığı şarkının ödül alması açıkçası beklenmiyordu. *James Bond*'a şarkı yapmak hâlâ kârlı bir iş anlayacağınız.

Arada sahneye çıkan *Star Wars*'un robot üçlüsü ve *Inside Out*'un Oscar'ını Woody ve Buzz Lightyear'ın verişi ise gülümseten anlardandı.

Tabii ki en çok beklenen şey, internetin dalga geçmekten sıkılmadığı konu **Leonarda di Caprio**'nun Oscar alıp alamayacağı mevzusu idi. Leo bu sefer şeytanın bacağını kırdı ve *Revenant*'ta çektiği çilelerin karşılığı olarak altın heykelciği evine götüren isim oldu. İnternet aleminde de bir devir böylece kapandı. En iyi film ödülünü alan *Spotlight*'ı ise pek kimse sallamadı desem yeridir, zira geceye damga vuran filmler *Mad Max* ve *The Revenant* idi. Her iki filmde de izlerken çok keyif aldığımız **Tom Hardy**'e ise gönüllerin Oscar'ını vermeyi bir borç biliriz :) **-Eren E.**



GO GO POWER RANGER

Amerika'da 1993 yılında yayınlanan, bizim hayatımıza ise 1997'de giren ilk tokusatsu örneği Power Rangers 24 Mart 2017'de günümüz teknolojisi ile geri dönecek. Oyuncu ve yazar kadrosu geçtiğimiz günlerde belli olan yeni Power Ranger filminde *Mighty Morphin Power Rangers*'da yer alan Jason, Billy, Kimberly, Zach ve Trini'li esas kadroyu göreceğiz. Yönetmen koltuğu pek tutmayan Project Almanac'ın yönetmeni **Dean Israelite**'e emanet edilen yeni jimnastikçi gençlerimizin hikâyesi geçtiğimiz günlerde açıklandı. Angel Grove adlı kasabada yaşayan sıradan beş lise öğrencisi olan yeni güç savaşçılarımızı yine kader seçiyor ve hızlıca uzaylı tehdidine karşı savaşmaya başlıyorlar. Tabii gençlik sorunlarını da unutmayalım. Hikâye gayet basit ve farksız gözüküyor. Gerçi filmden beklentimiz robotların dev yaratıkları pataklaması değil mi? **-Emre K.**

BİRAZ DA GÜLELİM

Evet, başlık pek hoş olmadı. Yaratıcılık sıkıntılarımız var. Ama biraz da gülelim arkadaş. Geçenlerde Jimmy Kimmel'in programında Batman V Superman'in silinmiş bir sahnesi gösterildi. Kesinlikle göz atın! tinyurl.com/ogz-101-bvs

EN KÖTÜ FİLM ÖDÜLLERİ DE SAHİPLERİNİ BULDU

Bir yanda Oscar telaşı sürerken 36. Razzie ödülleri en kötü filmleri unutmayarak ödüllerini dağıttı. Başı çeken yapımlar Fantastic Four ile Fifty Shades of Grey olurken, dikkat çeken aktörse Mortdecai'deki rolüyle en kötü aktör adayı Johnny Depp oldu.

HELLRAISER FİLMİNDEN KÖTÜ HABER

Görünüşe göre karizmatik ve ikonik "pinhead" karakterini oynayan Doug Bradley ve serinin babası olan Clive Barker, yeni filmin ekibinde yokmuş. Yapıma güven bir anda azalıverdi sanki.



ROLAND DESCHAIN

KIZGIN GÜNEŞİN ALTINDAKİ SON SİLAHŞOR



Mid-World'ün uçsuz bucaksız çöllerinde bir adam yalnız başına dolanıyor. Onu hatırlayanların çoğu artık yaşamıyor, bunların çoğu dostları ve sevdikleriydi ki yasları tutuluyor hâlâ. Adamın kızgın güneşte uzanan gölgesi bile düşmanlarının kalbine korku salmaya yeterli, zira kendisi silahşorlar soyunun sonuncusu. O fazla konuşmaz, zira yol uzundur ve sözcükler de bu yolu kısaltmayacaktır. Amacı bellidir. Efsanevi Kara Kule'ye ulaşıp yanlışları düzeltmek, halkına refah getirmek. Bedeller onun için önemsizdir. Amaç bellidir. Kara Kule'ye ulaşmak. Sonu nasıl biterse bitsin. Bir son varsa tabii...

YOLCULUĞUN SONU DEĞİL, YOLUN KENDİSİ ÖNEMLİDİR

Kara Kule serisi efsanevi yazar **Stephen King**'in gözbebeğidir ve Roland Deschain de onun yarattığı karakterler içinde belki de en özelidir. Onun bitmek tükenmek bilmeyen maceraları 30 yıldan bu yana bizi meşgul ediyor ve şöyle bir durup düşününce o kadar karmaşık olaylar dizisinin ardında Roland'ın gerçekte nasıl biri olduğunu biraz unutmuşuz gibi geliyor.

Roland Deschain, Gilead'ın hükümdarı Steven'ın oğludur ve yaşı geldiğinde Ka'sını (kader, her şeyi yönlendiren güç, amaç gibi anlamları mevcut) bulmak için yollara düşer. Mid-World, Vahşi Batı'nın içine biraz bilim-kurgu biraz da sihir katılmış bir hali gibidir ve burada "Silahşorlar" gayet saygıdeğer insanlar olup koruyucu özelliklere sahiptirler. Roland bu unvanı henüz 14 yaşında kazanmış ve çok genç yaşta yolculuğuna başlamıştır. Telepatik görülere sahiptir ve bunlarda gördüğü yegâne şey ise efsanevi Kara Kule'dir. Özellikle yurdunun ve ailesinin başına gelenler, kaybettiği sevdikleri ve dünyanın bozulan düzenine müdahale etmek amacıyla çıktığı yolculuğunda Roland'ın başına gelenler destansı, korkunç ve büyüleyici olarak betimlenebilir. Bu kurşunları sözcüklerinden çok olan kısık mavi gözlü silahşorun ödediği bedel ise herhangi bir ödülün geri getiremeyeceği kadar büyüktür. Zira ruhumuz sırtımızda taşıdığımız en ağır yüktür nihayetinde.

İşte tam da böyle imkânsız bir görevle yüklenmiş ve işin içine paralel boyutların dâhil olduğu akıl durduran bir maceraya sürüklenmiş bile olsa babasının yüzünü asla unutmaz Roland. Evet, Kara Kule'ye ulaşmak için her yol ona mubahtır ve fedakârlıklar kaçınılmazdır, fakat içindeki hayatta kalma içgüdüsü ve amacına adanmışlık onu hep bir sonraki adımı atmaya teşvik eder. Onun ölümsüzlüğü bir yandan da lanetidir ve Kule'ye ulaşsa bile orada yüzleşeceği şeylere asla hazır değildir. Tıpkı kahramanların yazgılarıyla yüzleşmekten kaçmaya çalışıp çalışıp tam da onun kucağına düşmeleri gibi Kara Kule de Roland için bir paradoks oluşturacaktır.

KARA KULE'YE DOĞRU

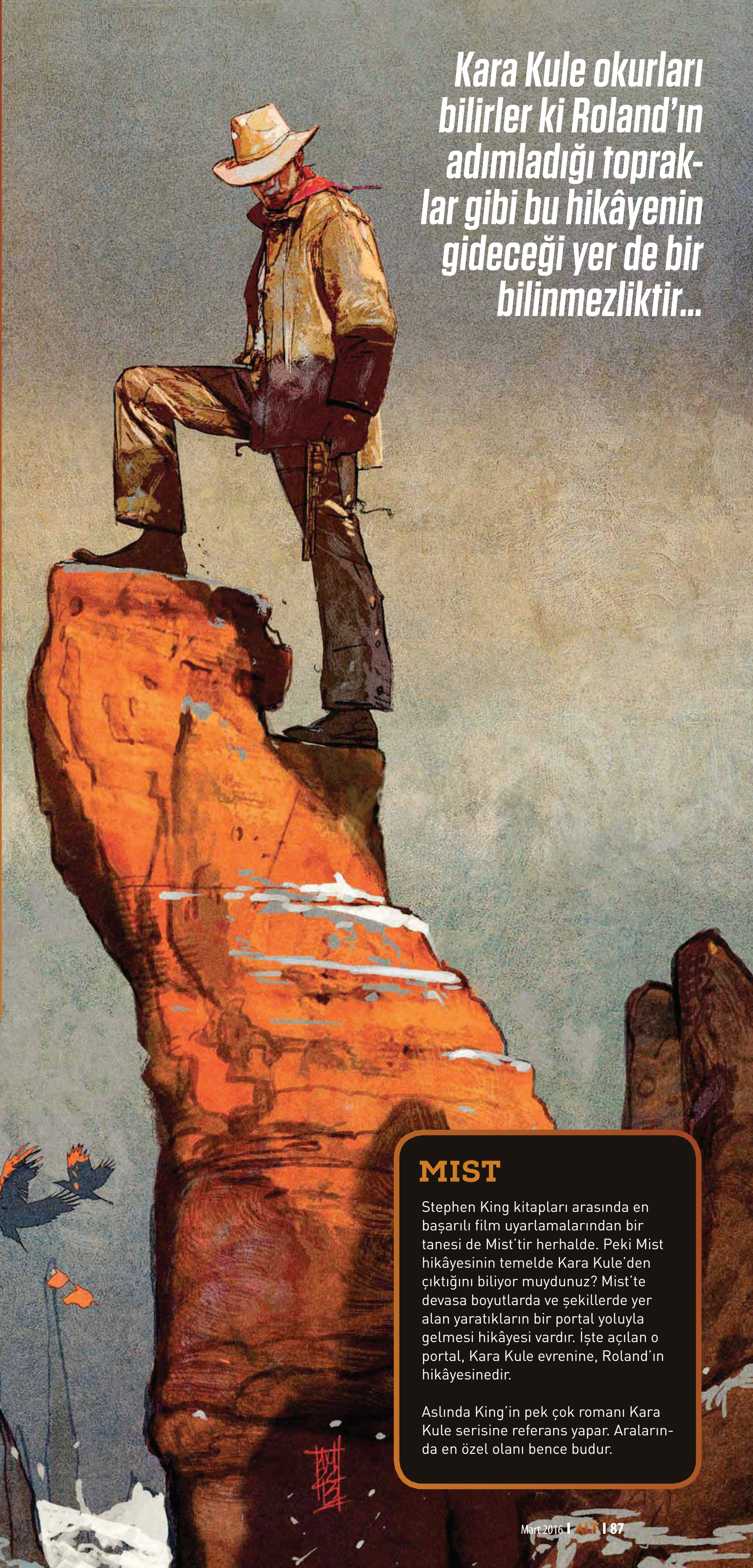
Stephen King'in kendisi *Kara Kule* serisi hakkında "bir zamanlar bir yol haritam vardı, fakat bir noktada onu kaybettim" demiş. O bile böyle diyorken ve kitabın evreninde dahi Roland'a destek olmaya çalışırken biz fanilerden hangisi tünelin ucundaki ışığı görebilir? Veya kıpkırmızı güllerle dolu arazide yükselen bu kara kaya parçasının sırlarına hâkim olabilir? Arthur Eld'in soyundan gelen Roland'ın rolü Kule'yi Crimson King'den korumak olsa da, o binlerce odalı sırlarla dolu yapıda yaradılışın kaynağını bulduğunda dahi kendi geçmişinden azade edilebilecek midir? Onun macerası henüz bitmedi, hatta belki de yeni başlıyor... **-Eren E.**



ESİN KAYNAKLARI

Stephen King, Kara Kule serisini kaleme alırken pek çok eserden de ilham almış (pek çok yazar gibi). Eser içerisinde de bariz bir şekilde bahsi geçen Childe Roland to the Dark Tower Came isimli Robert Browning şiirini bir kenara koyarsak; Yüzüklerin Efendisi, Kral Arthur Efsanesi gibi kaynaklar da King'in bu serisine ilham olmuş. Tabii Roland'ın ilk tasvirinden bu yana fark edeceğiniz Clint Easwood benzerliği de şans eseri değil. Sergio Leone'nin The Good, the Bad and the Ugly filminde Eastwood'un hayat verdiği "Man with No Name" karakteri King'in Roland'ı yaratırken bir numaralı kaynağı olmuş.





Kara Kule okurları bilirler ki Roland'ın adımladığı topraklar gibi bu hikâyenin gideceği yer de bir bilinmezliktir...

"EYYORLAMAM BU KADARDIR"

Çılgın Hollywood, Kara Kule severleri coşturuyor! Evet, Kara Kule serisi uzun yıllardır süregelen telif hakları, prodüksiyon sıkıntıları gibi konularla cebelleşerek engelleri aştı ve beyazperde yolunda artık emin adımlarla ilerliyor. Hatta başrol oyuncuları bile belirlenmiş durumda. Filmde "Siyahlı Adam" olarak göreceğimiz karakteri Matthew McConaughey canlandırırken, Roland karakterineyse Idris Elba hayat verecek. Açıkçası Matthew tip olarak benim kafamdaki Roland'a neredeyse cuk oturuyor (Rust örneği var önümüzde), fakat siyahi olması gibi mevzulara takılmak istemediğim Elba'nın da sağlam bir karizma sahibi olduğu gerçek. O yüzden bekleyecek ve göreceğiz. Ama oyunculardan daha çok, hikâyenin sizi bambaşka boyutlara götürmesi konusunu sinema izleyicisine nasıl kabul ettirebilecekler, onu merak ediyorum.



MIST

Stephen King kitapları arasında en başarılı film uyarlamalarından bir tanesi de Mist'tir herhalde. Peki Mist hikâyesinin temelde Kara Kule'den çıktığını biliyor muydunuz? Mist'te devasa boyutlarda ve şekillerde yer alan yaratıkların bir portal yoluyla gelmesi hikâyesi vardır. İşte açılan o portal, Kara Kule evrenine, Roland'ın hikâyesinedir.

Aslında King'in pek çok romanı Kara Kule serisine referans yapar. Aralarında en özel olanı bence budur.

EN DİKKAT ÇEKİCİ CROSSOVER'LAR

Eğer çocukluğunuzdan beri alt kültür denen naneyle (nane derken?) ilgileniyorsanız kaçınılmaz bir fanteziniz var demektir. Hemen "yakalandım" paniği yapmayın. Masum bir fanteziden bahsediyoruz; hayal dünyanızı zorlayan, sizi düşüncesiyle bile heyecanlandıran... Batman mi döver Spider-man mi fantezisi bu... Asla bir araya gelmeyecek karakterlerin bir şekilde buluşmasının hayali... Peki bu hayal gerçek olduğunda ne olur?..



JLA & AVENGERS

Fikri ilk olarak '79'da ortaya atılan JLA-Avengers projesi, editör kadrosundaki uyuşmazlıklar, Marvel ve DC'nin ticari bir anlaşmaya varamaması derken ancak 2003 yılında dönemin köklü Avengers yazarlarından Kurt Busiek'in ellerinden gün yüzü gördü. Konseptine saygımız sonsuz, üstelik Captain America'nın kalkanıyla Mjolnir'i aynı anda kuşanmış bir Superman gibi efsane görüntüler üretmişliği de var ama JLA & Avangers, okurlar tarafından pek de hoş anılmaz. **-Onur**



AMALGAM COMICS

DC ve Marvel'ın ortaklaşa yaptığı bir diğer ilginç proje olan Amalgam, 1996 yılında iki yayıncının kısa bir süre için evrenlerini birleştirmesiyle yayın hayatına başladı. DC'nin intikam ruhu The Spectre ile Marvel'ın çoklu evren yargıcı Living Tribunal'ın iki evreni birbirine karıştırmasıyla çok ilginç karakterler ortaya çıktı; Captain America ve Superman karışımı Super Soldier, Batman ve Wolverine karışımı Dark Claw en ünlüleri. **-Onur**

SOUL CALIBUR & STAR WARS

Birçok dövüş oyununda farklı karakterleri gördük. Ama Soul Calibur 4'teki Darth Vader ve Yoda'nın gelişi ne tam bir dünyalar birleşmesi, ne de konuk olarak gelen tekil karakterler kümesine girecek cinsten. Tek sıkıntısı, bu düzenin konsollara göre ayrılmış olmasıydı. Vader PS3'e gelirken Yoda sadece Xbox 360'ta kaldı. Neyse ki sonradan bu ayrılık bitti de, Galen Malek'in katılımıyla üçlü platformlara dağıldı. **-Sarp**





RAVENLOFT

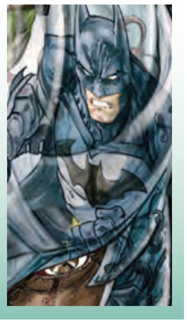
Kendisi baştan aşağıya bir dünyalar geçididir zaten. AD&D'nin saygın olduğu zamanlarda, Strahd von Zarovich'in ellerinden akan kanın toprağa değmesiyle mühürlenmiştir bu sisli topraklar. Ama öncesinde kadim bir varlığın cesedinden yükselen büyü gücüdür atası. AD&D'nin birçok oyuncusu ve önemli karakteri sisler arasından girmiş, bu topraklarda azılı maceralarını yaşamışlardır. **-Sarp**



THE JETSONS MEET THE FLINTSTONES

Düşünsenize küçücüksünüz, crossover nedir hiçbir fikriniz yok. Televizyonda en çok gördüğünüz karakterler bir çizgi filmde buluşuyor, ardından bir süreliğine evren değiştiriyorlar. Bunu ilk izlediğimde aklımı kaybedecek gibi olmuştum. Elroy'un zaman makinesi ile tatil planı yapan Jetsons'lar minik bir hata ile kendilerini Bedrock Kasabasında buluyorlar. **-Emre K.**

BATMAN & TMNT



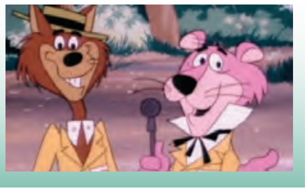
Henüz okuma fırsatı bulamamış da olsam, bek beğenilmeyen bir proje de olsa kendisi beni pek bir heyecanlandırdı. Batman ve TMNT şu gezegende en çok sevdiğim iki şey olduğu için biraz duygusal yaklaşıyorum konuya evet ama Batman'ın Foot Clan'ı tokatladığını görmek ne kadar sıkıcı olabilir ki? **-Emre K.**



KISS & MOMOIRO CLOVER Z - YUME NO UKIYO NI SAITEMINA

Rock/metal müziğin köklü gruplarından Kiss, müziğinin bu olgunluk dönemini en iyi şekilde değerlendirmeye karar verdi ve şirin şirin kızlardan oluşan Japon grubu Momoiro Clover Z'le şeker topu bir klip çekti. O gün bu gündür Güneş doğudan değil güneyden doğuyor... tinyurl.com/ogz-101-kiss **-Ömer**

LAFF-A-LYMPICS



Hanna – Barbera'nın pek gizli konuşma kaydından: "Neden elimizdeki en eğlenceli karakterleri kendi aralarında yarıştırmıyoruz? Üç grup olsun; Ayı Yogiler, Scooby-Doo'lar ve Gerçek Kötüler ama Gerçek Kötüler hiç kazanmasın, Türkçe dublajında Yekta Kopan çocuklara tahin pekmezi sevdirsin." **-Emre K.**



TURİST ÖMER UZAY YOLUNDA

Televizyonda insanları kendine kilitleyen bir diziyi, Yeşilçam'ın o dönemki en popüler komedyeniyle buluşturma fikri bence Türk sinema tarihinin en çılgın ve en zekice projesiydi. Star Trek'in 1966 yılında yayınlanmış sezon bölümlerinden birinin uyarlaması olan proje, kronolojik olarak ilk Star Trek filmi olarak adlandırılıyor. **-Emre K.**

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Doğası gereği şiddete, katliama meyilli MK karakterleri ile, çoğu öldürmemeyi en önemli karakteristik özelliklerinden biri haline getirmiş DC sakinleri orta yolda buluşmaya çalışınca iki markanın da iyi bir şeyler çıkarma potansiyeli epey küçüldü. Fatalityler yumuşadı, kahramanlara özel uydurulan Heroic Brutalityler de zorlama olmanın ötesine gidemedi. Hikâyeyi ise hiç sormayın. **-Onur**





SWEET TOOTH

ÇORAK TOPRAKLARIN TALİHSİZ BAMBİ'Sİ

Kendine has ilginç bir tarzı olan Kanadalı çizer ve yazar **Jeff Lemire**'in "*Mad Max*'in *Bambi* ile buluşması" olarak lanse edilen, 2009 ve 2013 yılları arasında yayınlanan altı ciltlik bir çizgi roman serisi *Sweet Tooth*. Şahane projelere imza atan Vertigo Comics tarafından yayınlanan hikâye, post-apocalyptic bir dönemde geçiyor. Dünyada insan/hayvan karışımı yaratıklar türemeye başlamış, bunun üzerine bu yaratıklardan hoşlanmayan tarikatlar türemiş, üstlerinde deney yapmak isteyen tipler yetmiyormuş gibi melez yaratıkları avlamak gibi bir de hobi oluşmuş.

Tüm bu tantananın içerisinde yoğunlaştığımız esas karakterimiz Gus ise geyik ve insan karışımı bir melez. Babasıyla yaşadığı kulübeye ait çitlerin ötesini hiç görmeyen ama çitlerin ardını delicesine merak eden bir çocuk. Sahip olduğu boynuzlarını saymazsak sıradan bir çocuk bile diyebiliriz kendisine. Babasının ölümünden sonra tanımadığı tipler tarafından saldırıya uğrayan Gus, bu saldırılardan kaçmaya çalışırken, ölen karısının kemiklerini rehin alanlardan geri almak için her şeyi yapan Jepperd'la tanışır ve türlü ilginçliklerin bulunduğu gerçekçi bir macerayla bizi baş başa bırakırlar.

Sweet Tooth, farklı çizim tarzıyla içinize biraz kasvet verecek gibi durmasına rağmen kesinlikle iç karartmayan bir yapım. Akıcı hikâyesi ve iyi yazılmış diyalogları okuyucuyu çekmeyi çok iyi başarıyor. Bir insan/hayvan yavrusunun saflığını her sayfasında hissettiren *Sweet Tooth*'a farklı taraflardan bakabilecek, kendinizi çoğu karakterin yerine koyabileceksiniz. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Okurken gerçekten keyif alacağınız bu seri henüz dilimize çevrilmedi ama yakın zamanda çevrileceğine eminim.* ★★★★★

THE SANDMAN: OVERTURE

YİRMİ BEŞE NİYET, YİRMİ ALTIYA KISMET

Bundan iki sene önce, ben *Oyungezer*'e ilk yazımı yazarken ilk sayısı çıkmış olan *Overture*, sonunda bu Kasım ayı itibariyle bitip yakın zamanda ciltlenebildi. Ben de bu sayede 4-5 ayda bir tek fasikül olarak okuyabildiğim hikâyeyi, derli toplu, tek seferde tüketme şansını yakaladım ve itiraf etmem gerek ki, ***gözlerim kamaştı.*** Hikâyesinden başlarsak *Overture*, kronolojik olarak ana serinin öncesini anlatıyor ama bu noktada **Neil Gaiman**'ı, bu kadar yıl sonra hem The Endless'ın evrendeki yerine farklı bir bakış açısı yakaladığı, hem de okuyucuya "kozmik" bir pencere sunduğu için tebrik etmek gerek. Morpheus zamandan ve mekândan bağımsız bir varlık olduğu için **Neil Gaiman,** akışı standart bir hikâye kurgulamayı tercih etmemiş, iyi de etmiş.

Sandman serisi genelde çizim konusunda istikrar yakalayabilmiş bir seri değildir, o yüzden hikâyesi için övülür ama *Overture*, yaratıcı bir Çizgi Roman Tanrısı olan **J.H. Williams III**'ü barındırdığı için seri içinde olumlu bir istisna olma özelliğini taşıyor. Renklendirme işini üstlenen **Dave Stewart** ile çizimleri yapan **Williams**, ciddi anlamda insanın gözünü yaşartan, genel geçer panel dizilimlerini parça parça eden sayfalar çıkarmış ortaya. Her baktığınızda farklı detaylar fark edeceğiniz, yaratıcı ekibin isimlerini bile ilmek gibi sayfalara işleyen çizimleri var *Overture*'un. Sadece kapaklarını bile görseniz, bir insan tarafından çizilip renklendirildiklerinden şüphe duyabilirsiniz. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yani bunu çizen çocuk(?) da kör olmadıysa, kimse olmaz arkadaş* ★★★★★



1945 2015



“YETERİNCE HIZLI YAŞARSAN ASLA ÖLMEZSİN.”

Lemmy Kilmister

Born to lose, live to win

2016'ya girmeden önce bir save etseydik keşke yahu, ne kadar çok ünlüyü kaybettik öyle. Benim için üzüntünün kapıları 28 Aralık 2015 gecesinde açıldı. Gecenin ikisi falandı, hiç uyumamıştım, kulağımda gürültülü bir müzikle telefonumda uğraşırken, internette Lemmy'ye dair haberler gördüm, fakat artık çok geçti. Bir an, o gün buz gibi olan havayı hissetmemeye, ortamdaki sesleri duymamaya başladım. Lemmy ölmüştü, ve tam 10 gün öncesinde ben, arkadaşım Doruk'a, "Lemmy hiç iyi görünmüyor abi, ölecek galiba yakında" demiştim. Hurafelere inanan biri olsam kendimden nefret ederdim. Son şovunu 11 Aralık 2015 tarihinde Berlin'de vermiş oldu ve 17 gün sonra onun bedeninin de aslında ölümlü olduğunu gösterdi.

Lemmy Kilmister hızlı yaşadı. Kendiliğinden olduğu kadar, zorla da kendini iteklediği bir yoldu bu. Hırs veya kazanç değil, kendi bağımlılıklarının tatminiydi Lemmy için kovalamacadaki amaç. Basit şeylerden zevk almayı bilen bir adamdı ve bunu gizlemiyordu: Kumar, uyuşturucular, kadınlar, alkol, turneler... Motörhead dünyayı dolaşıp her yeri kan, ter ve sahne dumanına boğdu; millerce yol yapmış bir Harley motorunun sesi gibi hırıldıyordu Lemmy'nin sesi. 75'ten 2015'e, gruptaki herkes geldi ve geçti ama Lemmy gençlik yaşlılık, sağlık hastalık demedi, ait olduğu tek yer turneydi. Müziği hiçbir zaman eskimedi, daha ilk yıllarından o evrenselliği ve dönem ötesi müziği tutturmayı başardı. Günümüze kadar hâlâ, yollarda kaybolmuş insanların, yorulup düşüncelere dalanların, son damlasına kadar kendini zorlamayı adet edinenlerin, bira bardaklarıyla sırdaşlığı kuvvetli olanların resmi hayat müziğidir Motorhead. *Hoşçakal Lemmy Kilmister.*

-Erim





ŞİŞEDE DURDUĞU GİBİ DURMUYOR MERET

Kilmister'ın aynı zamanda gururla sürdürdüğü bir içicilik ünü vardı. Her yerde, her zaman mutlaka elinde alkolle görüntülenen Lemmy, anlatılan bazı hikayelere göre alkolün yasak olduğu yerlerde dahi her fırsatta matarasını kullanır veya bir sonraki içkisini alabileceği anı kovalar, kendi deyimiyle "bu markaların ve şirketlerin beni evcilleştirmesine izin vermeyeceğim!" diye açıklardı. Söylenene göre 30 yaşından sonra votkasına eser miktarda portakal suyu karıştırırken, yaşı ilerlediğinde problemleri sebebiyle çok istemeyerek de olsa içki tercihini viski kolaya çevirmiş. Ama bu tattan sıkılmış olacak ki, tekrar eski alışkanlığı olan votka portakala dönüş yapmıştır.

"LEMMY" LAKABININ KÖKENİ

Gerçek ismi Ian Fraser Kilmister'a göre çok daha iyi tanınan Lemmy lakabının kökeni konusunda Lemmy'nin kendisi bile emin değil. Fakat söylentilere göre, gençliğinde parası kalmadığında, arkadaşlarından borç isterken sürekli "Lemme a few bucks till Friday" ("Bana Cuma'ya kadar biraz borç versene") dediği için, "Lemme" sözünün yuvarlanarak söylenmiş hali olan "Lemmy" ismi Ian'a yerleşmiş, onun da umrunda olmamış.



Motörhead'in efsanevi sesi olmadan önce Lemmy, 60'larda Jimi Hendrix'in roadie'siydi.



HAIL KOLEKSİYON!

Lemmy, uzun yıllardır eski Nazi eşyalarının koleksiyonculuğunu yapmaktaydı. Bunu duyan birçok insanın "Nasıl yani, Motörhead'in solisti Hitler'i mi destekliyor?" şeklinde tepki vermesi üzerine durumu açıkladı: "Güzel üniformaları hep sevmişimdir, ve üzücü bir gerçek olabilir belki ama tarih boyunca hep kötü adamların üniformaları daha havalıydı. Napolyon, Müttefikler, Naziler... Normandiya'ya inen askerlerin kamuflajını mı biriktirseydim? O şeylerin ne kadar çirkin olduğunu belirtmeme gerek yok. Nazileri sevdiğim falan yok fakat ekipmanlarını çok havalı buluyorum." Lemmy aynı zamanda 2008 yılında, Almanya'daki bir fotoğraf çekiminde Nazi şapkası takarak, bu konudaki Alman kanunlarını çiğnemişti.



MOTÖRHEAD

Lemmy'nin müzik kariyerindeki gelişiminin iki aşaması ilginçtir. Başta, Hawkwind ile yaptığı müziğin çok daha progresif olduğunu fark edebilirsiniz. Fakat Lemmy'nin gerçekten kendine geldiği yer, sırf havalı olduğunu düşündükleri için grubun isimindeki ikinci "O"yu "Ö" yaparak yazdıkları Motörhead oldu.

Motörhead sert, hızlı ve daima rock n' roll'un en iyi örneklerinden sayılacak ritmik sesiyle, Lemmy'nin içindeki "müziğin motorcu çetesi" imgesini ön plana taşıdı. Durumları yaşlı, sarhoş, bağımlı fark etmeden yıllarca turne ardına turne döşeyip, dünyanın her yerinde alkolizm, vahşet, kumar ve seks hakkında terle motor yağı karışımında gösteriler yaptılar. Yıllarca üstlerine yapıştırılmaya çalışılan "metal" tabirinden hep uzak duran Lemmy, kendini hep punk akımına daha yakın hissettiğini söyledi. Motörhead, her ustaca iş gibi, kendisini anlamanız için sofistike bir müzik zevkine sahip olmanızı beklemiyor. Sahipseniz yaşadınız, fakat gerçekten kim olursanız olun, kafanızı, boynunuzu kırmak istermişçesine sallamaya başlamanız için, Ace of Spades'in ilk birkaç saniyesine maruz kalmanız yeterli.

2016 BİLİM KURGU REHBERİ

HEM SİNEMA HEM DE TV DÜNYASININ SÜPER KAHRAMANLARCA İŞGAL EDİLDİĞİ ŞU GÜNLERDE BİLİM-KURGU AÇLIĞINIZI BU TARZ YAPIMLARDAN GELECEK KIRINTILARLA KAPATMAYA MI ÇALIŞIYORSUNUZ? 'GERÇEK BİLİM-KURGU BUNLAR DEĞİL, BANA BİLİM-KURGU GEREK!' ÇIĞLIKLARI MI ATIYORSUNUZ? 'ALLAH'IM BEN NE İZLEYECEĞİM? NERELERE GİDECEĞİM?' ÇARESİZLİĞİNE Mİ DÜŞTÜNÜZ? İŞTE OYUNGEZER'DEN DEV HİZMET! SİZLER İÇİN 2016 YILINDA ÇIKACAK BİLİM-KURGULARI BU REHBERDE TOPLADIK! HANGİ FİLMLER ÇIKIYOR, NE KADAR MERAK UYANDIRIYOR? HANGİ DİZİLERİ TAKİBE ALMALI, HANGİ KİTAPLARI OKUMALI... OYUNGEZER 2016 BİLİM KURGU REHBERİ BU SORULARINIZA YANIT OLUYOR! ÜSTELİK SADECE 29,99TL KARŞILIĞINDA! HEMEN ALIN... NE... DERGİ İLE BİRLİKTE BEDAVA MI?... AMA SERPİL, BÖYLE KONUŞMAMIŞTIK? SARP? SEN DE BİR ŞEYLER SÖYLESENE? BARİ 19,99TL DESEK?

FİLM // DİZİ // KİTAP

HAZIRLAYANLAR: EREN ERYÜREKLİ & HAZAL ÇAMUR
KATKIDA BULUNANLAR: SARP KÜRKCÜ, ENİS KİRAZOĞLU





29 NİSAN

RATCHET & CLANK

BEKLEMETRE: ★★★★★

Sony klasiği bir oyun daha filmleşen yapımlara katılıyor. "Amaan, kedi işte" deyip burun kıvırmayın şimdi, hepiniz Guardians of the Galaxy'yi izlediniz, rakundan neyi eksik Ratchet'ın! Karakterlerinin farklılığı, dünyasının aykırılığı bakımından sağlam bir animasyon filmi olma potansiyeli yüksek görünen R&C, umarım *Heavenly Sword* gibi çok kötü bir uyarlamaya kurban olmaz. **-Enis**

Yönetmen: Jericca Cleland, Kevin Munroe **Oyuncular:** James Arnold Taylor, David Kaye, Jim Ward



GHOSTBUSTERS

BEKLEMETRE: ★★★★☆

Mahallemizde tuhaf şeyler oluyorsa 30 yıl sonra bile kimi arayacağımızı biliyoruz. Ancak ufak bir farklılık var, çünkü 2016'da proton silahlarıyla her tür tekinsiz varlığa müdahale edecek avcılarımız bu kez tam kadro bir kadın ekibi olarak geliyor.

Paul Feig, aldığı tüm eleştirilere ve serinin hayranlarının tehditlerine aldırış etmedi ve bildiğimiz *Hayalet Avcıları* ahalisinin cinsiyetlerini ters yüz etti. Yani ekibin her bireyinin karakteristik özelliklerini koruyarak, sadece cinsiyetlerini değiştirdi. Üstelik yan karakterlerde de bunu izledi. Mesela avcıların sivri dilli sekreteri ve ekibin dahisi Egon'a aşık olan Janine Melnitz rolü için **Chris Hemsworth** seçildi. Dahası, olmazsa olmaz **Bill Murray** de (Peter Venkman), baştaki pek çok itiraza rağmen bu filmde. Peki acaba bu filmde senaryoyu okuyup repliklerini ezberleyecek mi dersiniz? Hiç sanmıyorum! Zaten biz onu doğaçlama replikleriyle sevmiyor muyuz? Hadi, hep beraber 29 Temmuz'da Ecto-1'in başına! **-Hazal**

Yönetmen: Paul Feig **Oyuncular:** Kristen Wiig, Chris Hemsworth, Melissa McCarthy





CELL

BEKLEMETRE: ★★★☆☆

Stephen King'in 2006 tarihli romanından uyarlanan "Cell" tipik bir zombi apocalypse filmine benziyor ilk bakışta. Bu seferki salgın kaynağımız ise cep telefonlarından yayılan "Nabız" denen bir sinyal. Bunu yiyenin zombiye bağladığı ortam kısa sürede bir kâbusa döner ve tüm kargaşanın içinde bir baba oğluna ulaşmaya çalışıyordur falan filan.

Hani açıkçası konunun metaforik kısmı dışında beni pek açmadı bu film arkadaşlar, yönetmen **Williams**'ın mevzuya nasıl bir farklılık getirip işleyeceği merak konusu olsa da bana ortalamanın çok üzerine çıkamayacak bir film gibi geliyor Cell. Umarım yanıltır. **-Eren E.**

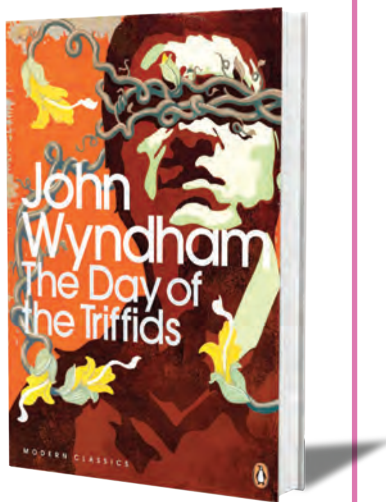
Yönetmen: James Ponsoldt
Oyuncular: Samuel L. Jackson, John Cussack, Isabella Fhurman



NEXUS

RAMEZ NAAM, *MonoKL Yayınları*

Nexus, bir nano uyuşturucudur. Bir grup üniversite öğrencisi tarafından keşfedilen bu uyuşturucu sayesinde, kafalarının içinde bir nano bilgisayar taşıyan insanlar bir bilgisayarla yapılacak "her şeyi" kafalarının içinde yapabilecek hâle gelecektir. Tabii ki hem hükümet, hem de suç dünyası bu ilacın peşine düşecek. Bilimkurgunun tüm ödüllerine aday olmuş eserin editörlüğü **M. İhsan Tatari**'ye ait! **-Hazal**



TRIFFID'LERİN GÜNÜ

JOHN WYNDHAM, *Delidolu Kitap*

Bilimkurgu ustalarından **Wyndham**'ı biz ülkemizde pek tanımıyoruz ama 2016'da bu değişecek! Önce *Krizalitler*, şimdi de *Triffid'lerin Günü* ile. Gözlerindeki bandaj nedeniyle meteor yağmurunu kaçıran Bill, ertesi sabah bandajı çıkardığında kendisi ve bir kişi hariç herkesin kör olduğunu fark eder. Dahası, bu post-apokaliptik düzende bir de yürüyen insan avcıları Triffid bitkileriyle baş etmek zorundadır. **-Hazal**

2016 BİLİM KURGU REHBERİ



16 ARALIK

ROGUE ONE: A STAR WARS STORY

BEKLEMETRE: ★★★★★

Star Wars içerisinde bir serinin parçası olmayan filmler fikri, inanmazsınız belki ama **George Lucas**'a aitmiş. Şu anda markanın başındaki **Kathleen Kennedy** ile konuşurken "Bu evrendeki tüm hikâyelere erişmeliyiz" diyormuş.

Ve böylece *Star Wars Antolojisi* (Anthology Series) doğuyor. İlk filmi de *Rogue One: A Star Wars Story* olacak. *Ep IV*'ün başındaki giriş yazısını hatırlayın lütfen. Devasa İmparatorluk istasyonu Ölüm Yıldızı'nın planları çalınıyordu hani. Sonra kahramanlarımızın Yavin IV'teki üste Asi İttifakı'na katıldığı o savaş odasını hatırlayın. Mon Mothma "Birçok Bothanlı bu planları alırken hayatını kaybetti" diye eklemişti üzülerek.

İşte *Rogue One*, bize bu hikâyeyi anlatacak.

Ep. III ile *Ep. IV* arasında geçecek olan *Rogue One*, *Star Wars*'un içerisinde biraz daha karanlık bir temayı işleyecek. Tabii bir de İmparator'un kendisinin planları sızdırdığı, Asileri saldırmak için geldiklerinde temizlemek istediği teorisi de var. *Rogue One*, bu tartışmaya son noktayı koyacak işte. Filmin çekimleri 2015'in Ağustos ayında başladı zaten, tam gaz ilerliyor. Yönetmenliğini 2014 yılındaki *Godzilla* ve 2010'daki *Monsters* filmlerini çeken **Gareth Edwards** üstleniyor. Tabii geçtiği dönem düşünülünce **Darth Vader**'ı ya da *The Force Awakens*'da tanıştığımız karakterlerin ebeveynlerini görme şansımız yüksek. Ne olursa olsun, 2015 sonunda güçlü bir şekilde dirilen *Star Wars* markasından ne gelirse sarımsaklı yoğurda bandırıp yiyebiliriz. **-Sarp**

Yönetmen: Gareth Edwards **Oyuncular:** Felicity Jones, Mads Mikkelsen, Alan Tudyk



23 ARALIK

ASSASSIN'S CREED

BEKLEMETRE: ★★★★★

İlk kez bir oyun filmi için bu kadar umutluyum. Bunun sebebine ister Assassin's Creed'in hikâye altyapısının sağlam oluşu deyin, ister oyunlardaki konular yerine farklı bir konuyu ve karakterleri ele almaları deyin, ister **Fassbender** ve **Kurzel**'in *Macbeth*'ten sonra tekrar buluşması deyin. *Assassin's Creed* adına umutlu olmak için pek çok sebep var elimizde. Her ne kadar Kurzel, "bu oyunun bir kalbi ve bir tarihi var" sözleriyle AC markasına romantik yaklaşımlar sergilese de film adına en büyük soru işaretim; tarih ve bilim-kurguyu nasıl iç içe geçireceği yönünde. Bu filmi izlemeye gelecek olan seyirci tarihi yönü ağır basan bir filmle mi karşılaşacak, yoksa bilim-kurgu vurgusu devamlı olarak yapılacak mı? Eğer burada tatlı bir denge kurabilirse, bu prodüksiyon ve bu oyuncularla çok da kötü bir işle karşılaşmayız... Değil mi? **-Enis**

Yönetmen: Justin Kurzel
Oyuncular: Michael Fassbender, Marion Cotillard



21 ARALIK

BEKLEMETRE: ★★★★★

PASSENGERS

Uzayda yalnız olmayı kim ister ki? Hele de önünüzde uyanık geçirilecek 60 yılınız ve etrafınızda 60 yıl boyunca uyuyacak onca insan varken. **Chris Pratt**, binlerce kişinin uzak bir koloni gezegenine taşındığı uzay aracında o talihsizliği yaşayan tek yolcuyu canlandırıyor. Önlerindeki yıllar boyunca uyumaları gerekirken onun için işler ters gidiyor ve 60 sene erken uyanıyor. Ne yapmalı? Bir mekiğin içinde yalnız geçirilecek, yaşlanılacak ve ölünecek 60 yıl. O da başka birini uyandırmayı seçiyor: **Jennifer Lawrence**'ı. 2016'nın bilimkurgu temelli filmleri furyasında *Passengers*, romantizm bazlı kurgusuyla diğerlerinden ayrılan bir yapım. **-Hazal**

Yönetmen: Morten Tyldum **Oyuncular:** Chris Pratt, Jennifer Lawrence



22 OCAK

SYNCHRONICITY

BEKLEMETRE: ★★★★★

Zamanda yolculuk insanoğlunun ulaşamadığı en büyük tutkusu. Onu aramaktan vazgeçmiyoruz. İmkânsız diyoruz, sonra dönüp dolaşıp eski sevgilisinin unutamayan tutkulu âşıklar gibi etrafında dolanıyoruz. İşte yine bir zamanda yolculuk filmi var karşımızda. Üstelik hem bilim-kurgu, hem de noir tarzında.

Synchronicity, zamanda yolculuğu mümkün kılan bir adamın geçmişe dönerek bu yaratımını gizleme çabasını konu alıyor. İnsanoğlunun en büyük hayalini gerçekleştirmiş bu adam, şimdi de bunu gözlerden uzak tutmak zorunda. Ancak bilim adamımızın başka sorunları da var. Çünkü flört ettiği kadının aslında söylediği kişi olmayışı ve saklamaya çalıştığı icadının bir anda satılabilir bir ürün hâline gelişiyle birlikte gerilim tırmandıkça tırmanıyor. **-Hazal**

Yönetmen: Jacob Gentry **Oyuncular:** Chad McKnight, Brianne Davis, AJ Bowen



22 TEMMUZ

STAR TREK: BEYOND

BEKLEMETRE: ★★★★★

Kariyerinde dört adet *Fast and the Furious* filmi bulunan **Justin Lin**'in ilk iki filmin yönetmeni **Abrams**'ın koltuğunda nasıl bir iş çıkaracağı merak konusuydu ve *Star Trek* fanları aksiyon dolu ilk fragmanın ardından cevaplarını almış oldular. Fakat bu ilk fragman epeyce olumsuz tepki yedi ve yönetmen Lin "durun film çok yarım beyler, raad olun daha göstermediğimiz çok şey var" şeklinde bir açıklama yapmak durumunda kaldı.

Konu olarak 2. filmin sonunda çıktığı keşif görevinin bir noktasında ani bir saldırı sonucu yabancı bir gezegende mahsur kalan Atılgan mürettebatının mücadelesini izleyeceğiz. Yeni uzaylı ırklar, ilginç karakterler ve önceki filmlerden daha çok aksiyon bizi bekliyor olacak. Ayrıca Abrams'ın alametifarikası lens flare efektinden de kurtuluyoruz bu sefer (oh be!). Ben beklentileri çok yükseltmeden izlendiğinde keyifli bir seyirlik çıkacağını düşünüyorum, fakat bu filmin Trekkie'leri tatmin etme olasılığı da hayli yüksek görünüyor. Ama siz yine de uzay gemisi yarışları ihtimaline hazırlıklı olun. **-Eren E.**

Yönetmen: Justin Lin **Oyuncular:** Chris Pine, Zachary Quinto, Idris Elba, Simon Pegg

MIDNIGHT SPECIAL

BEKLEMETRE: ★★★★★

80'li yıllarda çevrilen gerilimli bilim-kurgular olurdu, bir anne veya baba çocuğunun özel güçleri olduğunu keşfeder ve onu bilimum hükümet ajanlarından, özel şirketlerden vb. korumaya çalışırdı. İşte tam da bu minvalde olması ve bilim-kurguya çok yakışan oyuncu kadrosuyla merakla beklediğim filmler arasında *Midnight Special*. Yönetmen **Nichols**'ün favori filmlerimden *Take Shelter*'da imzası olduğunu bilmek bile beklentilerimi yükseltmeye yetti aslında.

Buna bir de filme gelen oldukça olumlu tepkileri de eklersek bu yılın gayet beklenilesi



22 NİSAN

filmleri arasına rahatlıkla giriyor bu arkadaş. Fragmandan çocuğun güçleri nedir çok anlayamasak da filmin kaliteli bir gerilim ve dram sunacağı her halinden anlaşılıyor. Uzaktan bir Powder tadı da almadım değil hani. Kısaca, bu filmi bekleyin. **-Eren E.**

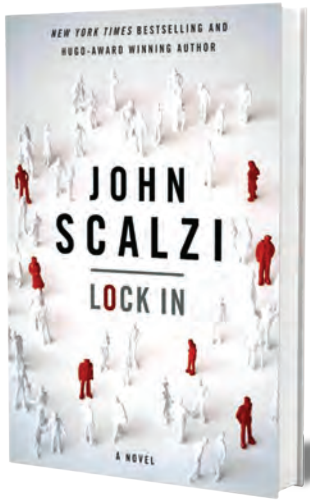
Yönetmen: Jeff Nichols **Oyuncular:** Michael Shannon, Adam Driver, Kirsten Dunst, Joel Edgerton



KAPLAN! KAPLAN!

ALFRED BESTER, *İthaki Yayınları*

Bir başka efsane, bir başka usta. Daha önce 6:45 Yayınları tarafından basılmış olan bu eseri şimdi İthaki'nin emeğiyle okuma vakti. Uzayda bir Monte Cristo olarak sıkça tanımlanan eserde, Gully Foyle ile uzayda ölüme terk edilecek, dünyaya insan üstü bir çaba ve nefretle geri dönecek, bol bol jaunt sıçrayışları dünyayı gezecek ve intikam üzerine intikam alacağız. Hem de yeniden! **-Hazal**



KİLİTLENME

JOHN SCALZI, *İthaki Yayınları*

Yaşlı Adamın Savaşı ile gönüllerde taht kurmuş **Scalzi**'den yepyeni bir roman serisi! *Kilitlenme*'de grip benzeri bir salgın söz konusu, fakat %1'lik bir dilim bunu daha beter yaşıyor. Onların bilinci açık, ama hareket etmeleri ya da konuşmaları imkansız. 25 yıl sonra bir cinayet davasıyla başlayan olaylar dizisi, kilitlenenlerin dünyasını ve başka bedenleri ödünç alışlarını ortaya çıkaracak. **-Hazal**

2016 BİLİM KURGU REHBERİ



THE 5TH WAVE

BEKLEMETRE: ★☆☆☆☆

Arkadaşlar Açlık Oyunları'nı alıyorsunuz, onun heyecanı ve gerilimini azaltıp başrolüne yine bir teenage ikonu olan Chole kızımızı koyuyor, işin içine uzaylıları katıp, yine kurtarılacak bir kardeş muhabbeti ve birazcık da aşk ekliyorsunuz. Bu bulamaç içine bolca görsel efekt sosu ve ilginç sayılabilecek bir kıyamet senaryosunu bir güzel gezdirdikten sonra halis mulis 5th Wave filminiz hazır oluyor.

Yine bir young adult (ben buna ergen diyorum kısaca) romanından uyarlama filmimiz gösterime girdiği ülkelerde pek de iyi eleştiriler almadı ve sıradan bir Hunger Games klonu olarak çoktan unutuldu gitti bile. Filmle ilgili olumlu söylenen tek şey ise Moretz'in performansı üzerine yazılan birkaç satırdan ibaret. Ha genç arkadaşlar sevgilisiyle filan gidince güzel vakit geçirirler bunda, fakat has bilim-kurgu meraklılarının pas geçebileceği bir film izlenimi veriyor The 5th Wave. **-Eren E.**

Yönetmen: J Blakeson
Oyuncular: Chloë Grace Moretz, Zackary Arthur, Liev Schreiber, Maria Bello



QUANTUM BREAK

BEKLEMETRE: ★★★★☆

Aynı isimli oyunla eşlenik giden dijital seri toplamda 22 bölümlük 4 kısımdan oluşacak ve oyunda yönettiğimiz karakterlerin karşısında duranların (yani kötülerin) hikâyesini anlatacak.

Genel olarak hayli ilginç bir deneme olan Quantum Break'in sadece seyirlik olan bu ayağında her bölüm sonunda izleyiciye/oyuncuya bir seçim sunulacak ve yapılacak tercihler oyunun dünyasını da etkileyecek. Oyunla ilgili bilgileri daha önce Portal sayfalarında yazdık, fakat hatırlatmak gerekirse zamanı manipüle edebilen ana karakterimiz Jack Joyce'un macerasına tanık olacağız.

Yakın zamanda PC için de duyurulan yapımın bu sayede çok daha büyük kitlelere ulaşacağı bir sır değil. Yapımcılar karakterlerin geri plan hikâyelerinin tam olarak anlaşılabilmesi ve faydalı ipuçları için diziyi izlemenin önemini her fırsatta vurguluyor. Bu interaktif testin önümüze koyacağı hibrid eğlence tarzını daha önce de deneyenler (ve başaramayanlar) olmuştu. Aradan geçen yıllar teknolojiyi daha eğlenceli hale getirdiğinden, bir şansı var yine de Quantum Break'in. **-Eren E.**

Yaratıcı: Sam Lake **Oyuncular:** Shawn Ashmore, Aiden Gillen, Courtney Hope, Marshall Allman







STAR TREK: CONSTELLATION

BEKLEMETRE: ★★☆☆☆

Açıkçası bu seri hakkında tek bildiğimiz şey orijinal Star Trek dizisinden "Doomsday Machine" isimli bölümün öncesini anlatacağı şeklinde. Ayrıca bunun bağımsız bir yapım olduğunu da hatırlatalım yani CBS veya Paramount'a bağlı resmi evrene dair bir öykü olmayacak. Fazla beklenti yapmadan izlendiğinde keyifli olabilir ve elbette Star Trek fanlarına daha çok hitap edecektir. **-Eren E.**

Yaratıcılar: Joe Geragi, Tymaine Clay
Oyuncular: Belli değil



DYSTOPIA

BEKLEMETRE: ★★☆☆☆

Gelecekte insanlık bir virüs yüzünden üreme becerisini yitirmiş ve yok oluşa doğru sürüklenmektedir. Hükümetler çökmüş, şirketlerin kuklası haline dönüşmüştür. Hayır, Children of Men filminden bahsetmiyorum arkadaşlar buradaki mevzuyu işleyen ve kitle fonlamasıyla yaratılan yeni dizi Dystopia'dan bahsediyorum. Yukarıda bahsettiğim problemi çözmek adına bilim insanları bir zaman makinesi geliştirir ve 2017'ye dönerek virüsün kaynağını yok etmeye çalışırlar. Fakat tabii ki olaylar rayından çıkar ve geleceğin çok daha karanlık bir hale bürüneceği gerilimli bir yolculuk başlar. Konu "eh, fena değil" dedirtecek düzeyde, kadroda tanıdık yüz yok ve yönetmenin diğer işlerini de bilmiyoruz. Eğlencelik olması muhtemel ama. **-Eren E.**

Yaratıcılar: Michael Copon, Simon Phillips
Oyuncular: Michael Copon, Simon Phillips, Sheena Colette



WESTWORLD

BEKLEMETRE: ★★★★★

Bazı fikirler vardır ki ortaya atıldıkları dönem için fazla ileridirler ve uyarlandıkları medyanın imkânları onların ölçeğini yansıtmak için yetersiz kalabilir. İşte Michael Crichton'ın 1973 yılında Disneyland'den esinlenerek yarattığı Westworld böyle bir fikir. Yetişkinlere yönelik Vahşi Batı temalı ve robotların ağırlıklı bir rolü olan tema parkında yaşanan gizemli ve gerilimli olayları anlatan eski filmin vizyonu günümüzde Christopher Nolan'ın yetenekli kardeşi tarafından ve sağlam bir bütçe ile genişletiliyor.

Sadece oyuncu kadrosuna bakmak bile iştahımızı kabartırken, HBO dizilerinin vazgeçilmezi olan ekstrem şiddet ve cinsellik içeren sahnelerin burada da bol kepçe kullanıldığını belirtelim. Bunun üzerine son yıllardaki yapay zekâ temalı yapımlardaki yükselişi de eklersek Westworld'ün türdeki bir sonraki aşama olan robotların ahlaki çatışmalarına yoğunlaşacağını kestirmek güç değil.

Dizinin şimdiden tartışma yaratan oldukça karanlık bir tonu olacağı ve izleyenleri zorlayacağı da kulağımıza çalınanlar arasında. Bu yıl açık ara en çok beklediğim dizi diyebilirim Westworld için. **-Eren E.**

Yaratıcılar: Jonathan Nolan, Lisa Joy
Oyuncular: Anthony Hopkins, Evan Rachel Wood, Ed Harris, Ben Barnes



14 OCAK

COLONY

BEKLEMETRE: ★★★☆☆

Dünyanın başarılı bir şekilde uzaylılar tarafından istila edildiği ve kontrol altına alındığı distopik bir gelecekte geçiyor Colony. Los Angeles'ın etrafına devasa bir duvar örülmüş ve askeri bir sıkıyönetim getirilmiş. Elbette buna direnen bir grup da mevcut ve insanların hepsi de direnişe destek vermeye gönüllü değil. Bu karmaşık ve baskıcı ortamda ailesini korumak adına istilacılar ile iş birliği yapmak zorunda kalan eski FBI ajanı Will'in mücadelesine şahit oluyoruz dizi boyunca. Colony başladı ve bir 4 bölümü yayınlandı, fena da eleştiriler almadı hani. Seri bu yılın kendinden bahsettirebilecek kaliteli işlerinden biri olmaya aday. **-Eren E.**

Yaratıcılar: Ryan Condal, Carlton Cuse **Oyuncular:** Josh Halloway, Sarah Wayne Callies, Peter Jacobson



CREED

ONE STEP, ONE PUNCH, ONE ROUND AT A TIME

Yönetmen: Ryan Coogler **Oyuncular:** Michael B. Jordan, Sylvester Stallone, Tessa Thompson, Phylicia Rashad, Anthony Bellew **IMDb Notu:** 7,9

Bakıyorum da *Creed* ilk kez duyurulup, ben evde sevinç çığlıkları atalı üç seneden fazla olmuş. Seriyi izleyerek büyüyen, adeta ruhuna kazıyan bir adam olarak sinemada ikinci kez bir *Rocky* filmi izlemenin tadını da doyasıya çıkardım tabii. Her ne kadar film ülkemize bir ay rötarlı gelip gerçekten çok az salonda gösterime girse de...

Filmimiz, Apollo Creed'in yasak aşkından doğan oğlu Adonis'i ele alıyor. Tabii tıpkı babası gibi boksu adeta genlerinde hisseden Adonis, sahip olduğu bütün olanakları ardında bırakarak hayalini kovalamak için Rocky'nin yanına gidiyor. Lakin film standart bir "*Rocky 7*" havası taşımadığı halde ilginç şekilde de her anında seriden izler barındırıyor. Eski filmlere göndermeler, alıntılar, birebir mekânlar, hatta *Gonna Fly Now*'ın yerini alan "Fighting Hard, Fighting Strong" sözlü tema müziği. **Ryan Coogler** dersini gerçekten de iyi çalışmış.

Filmin ilk yarısı Adonis'in kendi öyküsü ve kendisini ispat çabasına odaklanarak geçiyor. Fakat film asıl kozunu ikinci yarıda oynamaya başlıyor ve Adonis'e oranla ekranda hayli az gözükse de Rocky bütün şovu çalıyor. Adonis'in hiç yaşamadığı -ve bu yüzden hıncını taşıdığı- baba hissiyatını Rocky'de yaşaması, neredeyse tüm sevdiklerini kaybeden Rocky'nin hayata tekrar Adonis'le tutunması, Rocky'nin Apollo Creed'in ölümünde yaşadığı suçluluk duygusunu Adonis'de yaşamak istememesi, ikilinin görünürde farklı mücadeleler verse de hayata karşı beraber savaşmaya devam etmesi gibi fikirler olağanüstü olmuş. Beni en çok şaşırtan ise filmin dram ağırlığı oldu. Ölürdüm de bu kadar ağlayarak bir *Rocky* filmi izleyeceğim aklıma gelmezdi.

Yalnız şu da bir gerçek, Adonis henüz Rocky kadar seyirci üzerinde sempati yaratabilen bir karakter değil. Aynı şekilde Bianca da oldukça sığ bir karakter olduğundan aşkları pek ilgi çekmiyor. Devam filmini daha şimdiden duyuran ekibin üzerinde ciddi şekilde çalışması gereken konular bunlar. Fakat bu sizi yanıltmasın, sonuç olarak köşede pusuya yatan eleştirmenleri bile nakavt edecek kadar kaliteli bir film olmuş *Creed*. Beklediğimize değmiş yani, aynı şekilde ikinci rauntta da görüşmek üzere! **-Emre S.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yeni efsanenin ilk raundu kesinlikle gelecek vaat ediyor.* ★★★★☆



40 YILLIK EFSANE

Filmi başarılı kılan en büyük etmenlerden birisi nihayet dövüş sahnelerinin çok iyi kotarılması ki iki rauntluk boks maçının tek sekans olarak çekilmesi şimdiden efsane oldu bile. Bir diğeri ise **Sly**'ın film boyunca adeta oyunculuk şovu sergilemesi şüphesiz. Aynı rolle ikinci kez Oscar'a aday oldu adam ya (alamadı, orası ayrı)!



THE GOOD DINOSAUR

Yönetmen: Peter Sohn **Oyuncular:** Jeffrey Wright, Frances McDormand, Maleah Nipay-Padilla **IMDb Puanı:** 6,9

Dünya üzerindeki en büyük Pixar fanıyım diyebilirim (yahu Cars'ı bile sevdim). Her filmini savunabilirim ama sen hariç dinozor. Seni kimseye savunamayacağım. Film aslında kötü değil ama Pixar filmi diye bir standart oluştu artık kafamızda ya, işte bu film bir Pixar filmi falan değil. Hikâye aşağı yukarı beklediğimiz tatta. Dünya dinozorların dünyası, tabii etrafta bu kadar büyük canlılar varken insanalar da bir yere kadar evrilebilmişler. Sonrası klasik bir dostluk, kardeşlik, hepimiz aslında nasıl da aynıyız, nasıl da muhtacız birbirimize, birbirimizin eksiklerini nasıl da tamamlıyoruz gibi gelip geçiyor. Filmde bolca Lion King göndermesi var ve ben bunun neden yapıldığını pek anlamış değilim. Yani Mufasa'nın ölüm sahnesi Simba ile hüzün dolu... E Scar olmadan da sırtlanlar pek anlamsız. Üzdün beni Pixar. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bir dinozorun sürekli düşmesini (gerçek anlamda) severim diyorsanız bu film tam size göre!* ★★☆☆☆



BRIDGE OF SPIES

Bu film 90'larda veya 80'lerin ortalarında çıkmış olsa kesin Oscar'ı kapardı. Öyle bir eski kafa, öyle bir demode Amerikan idealizmi ile dolu bir film Bridge of Spies. Ama hoş yine de. Coen Biraderler imzalı senaryo Soğuk Savaş zamanında Amerika'da yakalanan bir Rus casusunun adil yargılanması fikri üzerinden hümanizm mesajları vermeye çalışsa da günümüz için fazla iyimser kaçıyor bu düşünceler. Yine filmin ikinci yarısında çark edip bambaşka bir hikâyeyi anlatışı ve tamamen değişen görsel dünyası da nihayetinde sığ bir siyah-beyaz ayrımına takılıp kalıyor ve günümüzün gri çizgilerle örülü politik dünyasına hayli uzak düşüyor.

Biz de seyirci olarak yemiyoruz tabii. Ha ama aile büyükleriniz sevecektir bu filmi. Onların dönemindeki dünyaya bakış açısı ve kutuplara bölünmüş yapı iyi yansıtılmış. Eh filmin ajan gerilimi az, diyalogları bol olunca da sakin bir akşamüstü seyirliğine dönüşüveriyor. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Spielberg ve Hanks gayet formdalar, fakat ortasından sonra düşen temposu ve Amerikancılığı filmi biraz aşağı çekiyor.* ★★★☆☆

Yönetmen: Steven Spielberg **Oyuncular:** Tom Hanks, Mark Rylance, Alan Alda **IMDb Notu:** 7,7

Yönetmen: Sam Mendes **Oyuncular:** Daniel Craig, Christoph Waltz, Léa Seydoux **IMDb Notu:** 6,9

SPECTRE

Evet, biliyorum. Spectre bu kadar kötü bir aksiyon filmi değil. Ama arkadaş, Spectre hakikaten bu sıfatı hak edecek bir James Bond filmi. Casino Royale ile başlayan, bambaşka ve daha ayakları yere basan bir Bond figürünün elinde ne var ne yoksa söküp alan bir film var karşımızda. Q ve sundukları: İlk fırsatta güme gidiyorlar. Etkileyici bir kötü: Christoph Waltz'un bu kadar acı harcanmış olmasını aklım almıyor. Hırçın aksiyon sahneleri: Elimizde herkesin tek bir kurşunla patlatılabileceği bir üs ve bunun rezil tasviri var.

Spectre olmamış, hele ki dört filme yayılan bir hikâyenin son noktası olma görevini rezillikle yerine getirirken hiç olmamış. Diyorum, film olarak kabul edilebilir belki ama bir James Bond filmi olarak bu karakteri oynamış aktörlere ve Ian Fleming'e hakaret niteliğinde. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bu film hiç var olmamış gibi davranabilir miyiz? Léa Seydoux'nun güzelliğine rağmen.* ★☆☆☆☆





DREAM THEATER - THE ASTONISHING

BİR ÖZGÜRLÜK MÜCADELESİ

2285 yılında ABD'nin kuzeydoğusu, Büyük Kuzey İmparatorluğu'nun hükümdarı İmparator Nafaryus'un baskıcı yönetimi altındadır. Bu, eğlence denen bir şeyin yok denecek kadar azaldığı, distopik dünyadaki küçük bir köyde Gabriel isimli bir genç müzik yapma yeteneğiyle dünyaya gelir.

The Astonishing, Gabriel'ın devrim yapma amacındaki ailesi ile baskıcı rejimi sürdürme amacındaki kraliyet ailesi arasındaki mücadeleyi konu ediniyor. Entrikalarıyla, içsel ve dışsal çekişmeleriyle, esinlendiği Star Wars, Game of Thrones gibi yapımlara benzer bir his vermeyi başarıyor.

Evet, bir müzik albümünden bahsettiğimin farkındayım. *The Astonishing* bir konsept albüm, yani kendi içinde tek bir öykü anlatıyor.

Aslında haftalar boyunca nefret ettim *The Astonishing*'den. İşe gelip giderken dinledim olmadı, bir şeyler yazarken açtım olmadı, oyun oynarken açtım olmadı... Ama albüm ondan sonra bana unuttuğuma utandığım bir şey hatırlattı; insanoğlu olarak hızlı ve yoğun yaşamımızda müziğe bir geri plan öğesi muamelesi yapmaya başladık; müziğin, daha doğrusu iyi müziğin kendi başına sindirilmek üzere yapılan bir şey olduğunu unuttuk. Bu kafama dank ettikten sonra açtım albümü ve karşıma sözleri koyarak yalnızca albümü dinledim. İşte o zaman, iyi oldu.

Dream Theater albümlerini, hatta genel olarak progresif rock albümlerini arka planda ses olsun diye kullanırsanız baş ağrısından başka bir şey elde edemezsiniz. *The Astonishing* de bunun en net örneklerinden biri. Kulak kabartıp, dikkat kesilip dinlediğinizde ise başka bir albümün veremeyeceği bir tat alıyorsunuz. Dream Theater'ın zaten karakteristiğini oluşturan o enstrüman oyunları, aksayıp duran ritimler, kendi kafasınca takılıyormuş gibi görünen ama aslında büyüleyici bir ahenk ortaya çıkaran grup üyeleri, sürekli değişen şarkılar albümde sonuna kadar var ama bir de albümün kendi iç dünyası var. Hikâyenin gidişatına göre atmosferi farklılaşan şarkılar, büründüğü karaktere göre kişiliği değişen bir vokal...

Aslında bu vokal olayı albümün en güçlü yanlarından olmakla beraber aynı zamanda en zayıf yanlarından da biri. *The Astonishing*, Dream Theater'dan beklemeyeceğiniz derecede vokal odaklı bir albüm. Sanki sözler düz metin olarak yazılmış, James LaBrie seslendirmiş, enstrümanlar da arkayı sonradan doldurmuş gibi bir izlenim uyandı bende. Sözler arasındaki enstrümantal kısımlar bile biraz sonra yeniden girecek vokale yol hazırlama görevini üstlenmiş gibi. Halbuki *The Astonishing* büyük çoğunlukla gitarist John Petrucci'nin elinden çıkma ve genelde gitaristlerin yazdığı şarkılar vokali biraz daha dışlar. İlginç...

Bir diğer, aslında o kadar da kafaya takmadığım sıkıntı ise özellikle *The Astonishing*'i Dream Theater'ın şimdiye kadarki tek konsept albümü *Scenes from a Memory* ile ister istemez kıyasladığımda ortaya çıktı. O da sürükleyici, harika bir konsept albümdür ama bunun üstüne bir sürü de yıllarca açıp açıp sıkılmadan dinleyeceğiniz efsane şarkı içerir. *The Astonishing* bütün olarak müthiş olabilir ama işte o yok. Bayağı da aradım ama "şu şarkıyı özledikçe açar dinlerim" diyebileceğim bir şeye rastladığım söylenemez.

Yine de *The Astonishing* verdiği müzikal keyfin yanında aynı zamanda epik bir öykü ve de harika bir beyin jimnastiği; ufak tefek kusurları kolayca göz ardı edilebilir. Eğer harika bir öyküye tanık olmak ama bunu bir filmden veya kitaptan farklı olarak tamamen işitsellikle yapmak isterseniz ve müziğin arka plan öğesi olmaması fikri sizde gerilim yaratmıyorsa iki saatten fazla süren bu canavar sizi bekler. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *"Müzik ciddiyet ister; oturulur, dinlenir" diyenler için.* ★★★★☆



Ofiste Çalanlar

1. **Diablo Swing Orchestra** – Balrog Boogie
2. **Dan Bull** – I'm the Inquisitor
3. **Jaenne Added** – War is Coming
4. **Ruelle** – Until We Go Down
5. **Russell Shaw** – Oakvale (Fable OST)

Soundtrack



XENOBLADE CHRONICLES X OST



Bazı oyunların müzikleri geri plan öğesi vazifesi görürler, aksi çok da yakışmaz. Ama bazı oyunlarda da müzikler "gel beni dinle" diye bağırır resmen. Xenoblade Chronicles X'in müzikleri o tarz. Orkestral-rock-elektronik ortaya karışık tattaki müzikler gayet keyifli, çalışırken arkada iyi gidiyor. Ama bu albümü asıl güzelleştiren, oyunun vokalli müzikleri. Bundan hoşlanmayan çok kişinin de olduğunu gördüm, ama ben oyunlarda vokalli müzik kullanılması akımını bayağı seviyorum. Özellikle de Xenoblade Chronicles X'teki gibi ayrıca açılıp dinlenilesi, güzel şarkılarsa bunlar, daha ne olsun? **Hiroyuki Sawano**'nun ellerine sağlık. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sevmeyenleri tenzih ederek, özellikle vokalli parçaları bir kez daha övüyorum.*

★★★★☆



HAYKO CEPKİN

BENİ BÜYÜTEN ŞARKILAR VOL. 1

Hayko Cepkin'i ilk çıktığı günden beri takip ederim; orijinalliği, duruşu ve müzikalitesi yönünden de takdir ederim. Büyük hevesle dinlemeye başladığım kısa sayılabilecek yeni albümünü ise zorlukla bitirdim. Zira onu büyüten şarkıların çoğu beni büyütmemiş, arabeskle çok uzaktan bağ kurabilmiş bir kuşaktan olduğumdan dolayı da o hissiyat açıkçası bana pek tesir etmemişti. Elbette albümde güzel düzenlemeler var. *Yuh Yuh, Aldırma Gönül* ve *Issızlığın Ortasında* biraz hızlandırılmış ve etkilerinin düşmüş olması haricinde gayet iyi, fakat albümün genel bir aceleye gelmişlik hissi ve klasik **Hayko** enerjisinden uzak oluşu açıkçası bende hayal kırıklığı yarattı. Hani Vol. 1 böyle ise Vol. 2'ye çok ihtiyacımız var mı tartışılır. Elbette her sanatçı, dönem dönem yaratıcılık konusunda sıkıntıya düşer, bunu anlarım. Ama bir cover albümüne göre bile zayıf kalan, hatta biraz da sıkıcı bir çalışma olmuş *Beni Büyüten Şarkılar Vol. 1*. Tamam, arabesk-rock yapma demiyoruz, hobi olarak yine yap sevgili Hayko, ama devam albümünü pek de merakla beklemediğimizi bil isterim. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Albümü sevip sevmemeniz arabesk-rock'a olan tahammülünüze göre değişecektir. Bir de o anki modunuza göre.*

★★☆☆☆



ROTTING CHRIST

RITUALS

Komşu Yunanistan'ın metal camiasına yaptığı en güzide katkı olan Rotting Christ'ın yeni albümü *Rituals* (Ayinler) adından da tahmin edilebileceği gibi daha paganistik çağrışımlara ve cidden damardan ezgilere sahip sert bir albüm. Albümün girişi zaten Hıristiyanlıkla birlikte yasaklanan antik tanrılara bir çağrı gibi, akabinde gelen şarkılarda da bu güçlü ve haşin girişin etkisi devam ediyor. Adı "Rituals" olan bir albümden doğal olarak güçlü vurmalılar bekliyorsunuz ve Tolis Kardeşler'den olan Themis bu konuda beklentileri hiç boşa çıkarmıyor ve albümün epik havasını güçlendiriyor. Özellikle *Apage Satana* ve bahsettiğim giriş şarkısında bu tribal atmosfere kendini kaptırmamak güç.

Grup, albümün finalini de Aphrodite's Child cover'ı *Four Horsemen* ile yapıp mis gibi bir işe imza atmış. İlkel inançların organize din dediğimiz kurumsallaşmış yapılar tarafından yok edildiği çağımızda doğaya ve saf olana dönüşü işleyen böyle albümlere bayılıyorum açıkçası. Bırakın ilkel dürtüleriniz harekete geçsin. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Dinlediğimde "yahu bu adamları çok özlemişim" dediğim, temposu hiç düşmeyen sıkı bir albüm Rituals. Saygılar, Rotting Christ!*

★★★★☆



Yönetmen: Bridget Carpenter, J.J. Abrams, Stephen King **Oyuncular:** James Franco, Sarah Gadon, George MacKay **IMDb Puanı:** 9,0
Yayınlandığı Kanal: HULU

11.22.63

"HULU POWER!"

Bu sezonun en iddialı projelerinden biri olarak sağda solda karşımıza çıkan *11.22.63*, dizi endüstrisinin büyük isimlerinden Hulu'nun yeni projesi. *11.22.63*, izlediğimiz dizinin adını arkadaşlarımıza telaffuz ederken pek zorlandığımız bir yapım olması dışında, 2011'de aynı isimle yayınlanan **Stephen King** romanının mini dizi uyarlaması. Yapımcılığını neredeyse her bilimkurgu projesinde adını gördüğümüz ama henüz kendisinden sıkılmadığımız **J.J. Abrams** ve eserin öz babası **Stephen King** üstleniyor.

Bütün olay Amerika'nın Maine adlı eyaletinin Lisbon bölgesinde başlıyor. Otuzlu yaşlarında bir İngilizce öğretmeni olan Jake Epping'in yetişkin öğrencilerinden Harry Dunning'in anlattığı, tüm ailesini balyozla öldüren babasının hikâyesi ile sert bir açılış yapıyor dizi. Daha sonra asıl konusu olan ürkütücü bir zaman yolculuğuna kafamızda soru işaretleri bırakarak hızlıca evriliyor. Kasabadaki geleneksel bir lokantanın sahibi olan Al, hızlıca esas oğlanımız Jake'e bir sır veriyor: Restoranın deposu aslında geçmişe, 21 Ekim 1960 (kitapta 1958) yılına açılan bir geçit.

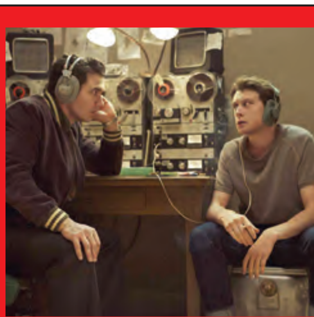
Evet hikâye burada başlıyor. Al, bulunduğumuz zaman diliminden sadece iki dakikacık yiyerek yıllarını 60'larda geçirir ve saplantı haline getirdiği görevini Jake'in tamamlamasını ister. Görev ise Kennedy suikastını engellemek gibi dudak uçuklatıcı bir olay. Bu duruma gereğinden hızlı ikna olan Jake, James Amberson (kitapta George Amberson) olarak 1960'ın sonlarına aynı çabuklukla adapte olur.

"ZAMANLA OYNAMALI"

Dizinin çekim kalitesi gerçekten başarılı. Kullanılan renkler ve atmosferiyle sizi 60'lı yıllarda hissettireceğinden hiç şüpheniz olmasın. Hikâye anlamında ilk bölümler itibarıyla derinleşemeyen yapısı size birçok konuda soru işareti yerleştirmeye çalışırken akıcı kurgusu bu soru işaretleriyle bütünleşemeden tekrar diziye girmenizi sağlıyor.

Özellikle James Franco'nun gayet iyi bir performans sergilediği *11.22.63*, sekiz bölümlük bir mini dizi olarak karşımıza çıkıyor. TV seyircileri dışında Stephen King severlerden de tam not alan yapım, şimdiye kadar yayınlanan bölümleriyle kült olacak bir mini serinin müjdecisi gibi. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Henüz dizinin başlarında olmama rağmen kitabı bitirmeye karar verdim.* ★★★★☆



AKMIYOR DAMLIYOR

816 sayfalık bir kitaptan uyarlanan 11.22.63'ü okuma girişiminde bulunmuştum bir ara ama son dönem Stephen King kitaplarına olan alerjim ve 200 küsur sayfalık kabir azabı tadında takip anlatımları içimi şişirmiş, yarıda bıraktığım nadir kitaplardan biri olmuştu. Yine de dizinin konusu ilginizi çektiyse bir şans verebilirsiniz.



1. SEZON

THE MAGICIANS

Büyünün gerçek olduğunu, hayatta yerini ve amacını bulamamış bir karakterin hızla kabul edebilmesi ne kadar da normaldir aslında. Hastaneden taburcu olan, ama yaşamına anlam yükleyemeyen Quentin bir süre sonra kendisini garip bir sınavla girdiği Brakebills'de bulur. Burada büyü gerçektir, Quentin de buranın öğrencisi olmaya hak kazanmıştır. Ama büyü her zaman verdiği derecede almasını bilir, o nedenle Quentin ve yeni tatlı sert arkadaşları bunu acı şekilde tecrübe edeceklerdir.

SyFy'ın son atılımları arasında bulunan The Magicians, tarihin en iyi dizisi olmayacak ya da adını altın harflerle diziler "hall of fame"ine yazdırmayacak. Ama eğlencelik, hatta kimi yerlerde kaliteli olarak nitelendirilebilecek yapısıyla sizi ekrana bağlayan bir çalışma. Unutmayın, büyü asla bedavaya gelmez. Bunu hatırlatan eserler ise daha da nadirdir. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Karakterlere hemen ısınamamanız olası ama büyüyü ve modern dünyayı seviyorsanız bir şans vermelisiniz.*
★★★☆☆

Yönetmen: Mike Cahill, Scott Smith **Oyuncular:** Jason Ralph, Olivia Taylor Dudley, Stella Maeve **IMDb Notu:** 7,6 **Yayınlandığı Kanal:** SyFy



1. SEZON

BASKETS

Son zamanlarda televizyon dizilerinde görmediğimiz oyuncu kalmadı derken aralarına bir yenisi daha ekleniyor: Hangover serisinin sevimlilik sorunu yaşayan sakallısı Zach Galifanakis. "Yahu bir palyaçonun hayatı ne kadar zor olabilir?" sorusunun cevabı kara mizah öğeleriyle Baskets'ta anlatılıyor ve dizi, bu sezonun en iddialı yapımlarından biri değil açıkçası. Kendisi çıtır-çerez dediğimiz, yirmi dakika içinde keyifli zaman geçirebileceğimiz bir proje. Avrupa'nın en büyük palyaçoluk okuluna (bu okulun gerçekliğinden şüpheliyim) tüm parasını harcayan Chip Baskets'ın hüzün dolu hikâyesini ve palyaçoluk mesleğine verdiği değeri izliyoruz. Kendi eğitim şirketini işleten Dale Baskets (uuu göndermeye gel Chip & Dale) adında ikiz kardeşini de canlandıran Zach'in yanında son zamanlarda göreceğiniz en optimist kişi olarak Martha Kelly var. Dizinin gidişatı gerçekten ilginç, bir göz atın derim ama beni en çok kendisine çeken, Chip ve Dale'in anneleri rolünde Louie Anderson'ın olması. Evet, bildiğimiz Louie. Life with Louie'nin, Fox Kids'in tombalak Louie'si. **-Emre**

EDİTÖRÜN NOTU: *Hani herkesi güldüren palyaço var ya, işte o Zach Galifanakis'miş :'(* ★★★★☆

Yapımcılar: Zach Galifanakis, Louis C.K., Jonathan Krisel **Oyuncular:** Zach Galifanakis, Martha Kelly, Louie Anderson **IMDb Puanı:** 7,2 **Yayınlandığı Kanal:** FX



HABERLER

VAN DAMME'DAN YENİ BİR AKSİYON KOMEDİ PROJESİ

Amazon, Van Damme'ın başrolünde oynayacağı yeni bir komedi/aksiyon dizisi planlıyor. Dizi, Jean-Claude Van Johnson isimli, emeklilik çağına gelen bir aksiyon filmi aktörünün hayatını anlatacak. Evet, klişelerle ve Van Damme dönemiyle dalga geçen ilginç bir proje bizi bekliyor.

LETHAL WEAPON DA DİZİ OLUYOR

Kült aksiyon serisi Ölümcül Silah, Fox tarafından diziye dönüştürülüyor. Yani en azından planlanıyor. Şu anda dizi için bir adet pilot bölümü hazırlatan Fox, memnun kalırsa uyarlamalarına bir yenisini daha ekleyecek.





HABERLER

THE LONELY ISLAND EKİBİ YENİ PROGRAMA BAŞLIYOR

Bakın bu haberi adamları sevdiğimden ve mutlu olduğumdan paylaşmak istiyorum. The Lonely Island ekibi, Fox kanalında yayınlanacak bir skeç temalı komedi serisine başlıyor. SNL harici bir şeyler arıyorsanız 12 Mart'ta başlayacak bu 30 dakikalık seriyi takip edin derim.



SHOOTER DA DİZİ OLUYOR!

Eeeh, Amerikan dizi sektörü senaryo konusunda beleşçiliğe doymuyor :) Bu kez de Mark Wahlberg'in aksiyon filmi Shooter dizi olarak geliyor. Wahlberg'in rolünüyse Ryan Phillippe devralacak. Casusluk, entrika, komplo teorisi ve aksiyon severlerin dikkatine...



1. SEZON SONU

THE EXPANSE

CANT'İ UNUTMAYIN

Eğer Meddya'daki yazılarıma aşinaysanız, *The Expanse*'ın adını da ilk kez görmüyorsunuzdur. Çünkü geçen ay *Childhood's End*'in içine iliştirivermiştim, başka zaman yerimiz kalmazsa diye. Ama neyse ki bana ayrılmış güzeller güzeli bir sayfa var ve beklenenin ötesinde güzel çıkan bir başka adaptasyondan bahsetmek de bana düşüyor.

Sinan'ın "ne olur hakkında hiçbir şeye bakmadan bir izle" diye önerdiği ilk bölümünden sonra haftalık takip ederek bitirdim *The Expanse*'i. Bu süre zarfında da sürekli "arkadaşlar bakın, bilimkurgu sevenler için nimet bu yapım. Hadi yazalım dergiye" diye de zorladım insanları. Kimi haftalar önerim kabul edilmediği için hayıflandım, kimi haftalarda ise rahatladım (çünkü ritmin düştüğü bölümler oluyor) ama Dünya ile Mars'ın arasındaki camdan daha kırılgan barış ve bunun ortasındaki astroid kuşağı insanlarının (Belters) uzay soslu dramı izlenmeye değer.

Cantenburry adlı bir geminin akıbetiyle, onun mürettebatından bir grup birbirine güvenmez ama bir arada olmak zorunda kalan insanla başlıyor *The Expanse*. Ama aynı zamanda bir asteroid üssünde görevli bir polisin soruşturmasına da bulaşıyor.

Görsel efektleri yerinde, oyunculuklar da ortalamanın üstünde. Ama asıl parladığı yer, *The Expanse*'in evrenine dair bilmediğiniz şeyler olması ve bununla ilgili sizi bilgilendirmeyi dert etmemesi. Belter'ların konuştuğu lisan farklı, kimi kelimeler size çarpıp sekiyor. Kültürler, yasalar hep farklı. Birisi sürgün edildiğinde onun derdi, oyunculuk sebebiyle sizi geriyor sadece. Hepsinin ötesinde inandırıcı bir paket sunuyor *The Expanse*.

Sadece burada saydığımın çok daha ötesinde farklı fraksiyonlara, çekişmelere, proletarya sıkıntıları ve bizim kültürümüzdeki yansımalarına, biyolojik dokunuşlara, fizik kurallarına, bağlamına uygun birçok küçük hikâyeye de ev sahipliği yapmayı başaran bir yapım. Ama başta söylediğim üzere, birçok başarılı televizyon yapımı gibi *The Expanse* da bir uyarlama. **James S. A. Corey**'in yazdığı ve kitapları olduğu gibi kısa hikâyeleri olan bir seri ve dizinin dünyasının belkemiğini oluşturuyor.

Uzun lafın kısası, bilimkurgu seviyor ve televizyonda kayda değer bir şeyler arıyorsanız bu senenin takip edilesi kanalı **Syfy**. *The Expanse* da kanalın en güçlü kartlarından biri. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bilimkurgu bu sene Syfy'dan soruluyor resmen. İyi de kotarıyorlar, yalan değil.* ★★★★☆

Yapımcı: Mark Fergus, Hawk Ostby **Oyuncular:** Thomas Jane, Steven Strait, Cas Anvar
IMDb Notu: 8,3 **Yayınlandığı Kanal:** Syfy



JOHN SHIRLEY

BIOSHOCK: RAPTURE ŞEHRİ



SUYUN ALTINDAKİ "ÜTOPYAYA" DÖNME VAKTİ

Hadi ama, bu hikâyeyi biliyorsunuz. Değil mi? Emin misiniz? Üç oyun boyunca gördüğünüz her şey size tüm gerçekleri verdi mi? Acaba..? Acaba..? Hiç korkmayın, çünkü bu harika bir oyunun uyarlaması değil. Aksine, bilimkurgu ve özellikle siberpunk (cyberpunk) türünün ustalarından John Shirley'nin imzasını taşıyan bir eser. Post-modern Poe olarak anılan yazar, aynı zamanda siberpunk efsanesi Neuromancer'ın yazımında da tuzu bulunan, ilham olmuş bir usta. O zaman BioShock'ın kapılarını bu defa sayfalar arasından açma vakti. Ahlak kurallarını bir kenara bırakan bilim insanları ve sanatçıların şehri Rapture'a tek gidişlik bir bilet almanın zamanı. Sadece gidiş diyorum, çünkü, eh, neden olduğunu siz de iyi biliyorsunuz. Sansürün, ahlakın, dinin ve hayatımıza etki eden pek çok etmenin reddiyle yükselen Rapture'a hoş geldiniz. Bir kıyamet senaryosuna dönüşecek bir hayali yaşama vakti geldi çattı. Burada bizi yargılayacak kimse yok. Burada bizi durdurabilecek hiçbir güç yok. Ta ki ADAM tekrar ortaya çıkana dek... Çantaları hazırlayın. Rapture bizi bekler. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *John Shirley usta kalemini adeta konuşturmuş ve BioShock efsanesine yeni bir tat katmış.* ★★★★★

SARI KRAL ÖYKÜLERİ

CARCOSA, EKRANDAN SONRA ŞİMDİ DE SAYFALARDAN SIZIYOR

Sarı Kral... Carcosa... Onu bugüne dek hiç duymadıysanız bile, True Detective'in ilk sezonunda fazlasıyla aşina oldunuz. Ondan habersiz geçirdiğimiz günler ne güzeldi! Şimdiyse efsanenin kökenlerine inerken, aynı zamanda korkudan inim inim inleme vakti.

Robert W. Chambers, Ambrose Bierce'ten esinlenip efsanesine efsane kattığı bu dehşet verici varlık için diyor ki, bu kitabın ilk bölümünden sonrasını okuyanlar çıldırır!

Chambers öyle bir dehşet ustası ki, H. P. Lovecraft onu 1927'de okuduğunda kendi yazım tarzına giden yolu da keşfetmiş olacaktır. Bu öyle bir eser ki, Sarı Kral'ın korkunç büyüsüne kapılmış Edgar Allan Poe'dan Ambrose Bierce'a, Robert W. Chambers'tan H.P. Lovecraft'a kadar pek çok ustanın öyküleri bu derlemede buluşuyor. Kült ve bir o kadar arşivlik bir eser var karşınızda. Korkunun en önemli seslerini Carcosa'nn etrafında toplamış, muazzam bir eserden bahsediyorum. Eğer cesaretiniz varsa ilk bölümden sonrasını okumaya cüret edin. Ama unutmayın, Sarı Kral, tüm o habisliğiyle her satırda ensenizde soluyacak. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Saf korku, edebiyatın gücüyle birleşince böyle psikoloji bozan harikalar ortaya çıkıyor.* ★★★★★





NEIL GAIMAN

KIRILGAN ŞEYLER

NEIL GAIMAN BU DEFA HEM ÖYKÜ, HEM DE ŞİİRLERİYLE GELİYOR

Yine bir Gaiman, yeni bir Gaiman kitabı! Son yıllarda daha çok romanlarıyla haşır neşir olduğumuz fantastik edebiyatın rock yıldızı Neil Gaiman'dan bu defa öyküler okuma vakti. İçinde film uyarlamasında Nicole Kidman'ın yer alacağı How to Talk to Girls at Parties, Sir Arthur Conan Doyle'un Kızıl Dosya'sına atıfta bulunan Zümrüt Dosya ve bir Amerikan Tanrıları öyküsü olan Vadinin Hükümdarı gibi insanı heyecandan yerinde oturtmayan bir derleme söz konusu. Gaiman'ın farklı zamanlarda ödüller almış ya da daha önce başka derlemelerde de karşımıza çıkmış kimi öyküleri de yine bu kitapta. Hatta bununla da yetinmiyor yazarımız. Kırılgan Şeyler'e şiirleri de dâhil ki, biz bu topraklarda ilk kez kendi dilimizde onun şiirlerini okuyacağız. Yerinizi ayırtın. Gölgelerle dolu bir öykü saati başlamak üzere. **-Hazal**

J.C. MARTINEZ BARRIO

DÜŞLER KİTABI

SAKIN OKUMA!

Kapağında "Sakın okuma!" diye bir uyarı bulunan romanın içeriğini merak edip bir an önce okumaya başlamak istiyorsunuz. 1929'da, İspanya'nın Burgos şehrinde başlayan bu roman da, eline geçen antika kitabı okuma merakını yenemeyen bir adamın öyküsünü anlatıyor. Zaman zaman karanlıklaşan atmosferi, merak duygusunu başarıyla yediren kurgusu ile "gotik – polisiye" türü bir eser yazmış İspanyol yazar J.C. Martinez Barrio. Antika değeri olan bir kitap, okuyanları suç ve kötülüğün kara deliklerine hapsetme gücüne sahip. Tarihi yazıtlara, efsanevi masallara da gönderme yapan, yenemediği merakı yüzünden içine düştüğü kötülükten kurtulmaya çalışan başkahramanın çaresizliğini, kasvetli ama insanı yormayan 220 sayfa boyunca ilgiyle okudum. Esrarengiz, doğaüstü konulara meraklı polisiye severlere, bir fincan sade kahve eşliğinde okumalarını öneririm. **-Noyan**

BİRAZ KELEBEK ETKİSİ, BİRAZ STEINS;GATE...



ERASED

ÇOK FARKLI BİR ZAMAN YOLCULUĞU ÖYKÜSÜ

Erased (Boku dake ga Inai Machi), en azından ilk bölüme dair spoiler vermeden hakkında konuşamayacağım serilerden, o yüzden size zahmet şu ilk bölümü bir izleyin, sonra tekrar buluşalım. Ve arkadaşlar, dediğimi yapın, izleyin. Çünkü Erased öyle normal güzellikte bir seri değil. Ciddi ciddi son yılların en sağlam animelerinden biriyle karşı karşıyayız.

İlk bölümü izlediğinizi varsayarak devam ediyorum. Gördüğünüz gibi Erased "zamanı istemsizce birkaç saniye geri alabilen Satoru'nun başından geçen enteresan olayların anlatıldığı sıradan bir doğaüstü anime" gibi başlıyor ama bölümün sonunda olay bambaşka bir şeye dönüşüyor. Satoru başına gelen travmatik olayın neticesinde kendisini 19 yıl geriye gitmiş olarak buluyor. Yalnız şuraya dikkat çekmek isterim ki, bedenen değil. Satoru'nun zihni 19 yıl öncesindeki, yani 11 yaşındaki bedenine geçiş yapıyor.

Şu durumu bir durup hayal etmenizi istiyorum. Şu anki aklınızla çocukluğunuza döndüğünüzü... O yaşayacağınız nostalji duygusunun ağırlığını düşünebiliyor musunuz? Çocukken yaşadığınız eve gitmek, annenizin kurduğu sofraya oturmak, varlığını bile unuttuğunuz arkadaşlarınızla karşılaşmak... Hani evet, Satoru'nun hayatı başka bir hayat ama işte Erased o benzersiz nostalji hissini o kadar yoğun bir şekilde veriyor ki...

Ama bu his kenarda dursun. Erased'in merkezinde nostalji değil, gizem var. Satoru ileride yaşanacak trajedinin önüne geçmek için geçmişinde yaşadığı ve hafızasından silinmiş olan bir başka trajediyi çözümlemesi gerektiğine inanıyor. Geçmişinde, çocuk halinin gücünün yettiği ölçüde bir şeyleri değiştirmeye çalışıyor ve sonuçlarının olumlu olmasını umuyor. Ama varlığından bile haberdar olmadığı bilinmezliklerle dolu hayatı. Yaşanan olaylarda suçlular kimler, suçlu olduğuna inanılan ama Satoru'nun öyle olduğuna inanmadıkları aslında gerçekten suçlu olabilir mi, Satoru'nun bu zamanda geriye gidebilme yeteneği nereden geliyor, bu olaylar birbirine tesadüfen bağlantılı olabilir mi, gelecek gerçek anlamda değiştirilebilir mi...

Öykü o kadar güzel akıyor ve o kadar mükemmel bir soundtrack ile destekleniyor ki Erased'i sandalyenize çivilenmiş bir şekilde, kılınız kıpırdamadan izliyorsunuz. O şekilde taş kesilmişken de seri size en sağlamından bir tokat patlatıyor. Yine de yerinizden kımıldayamamayı sürdürüyorsunuz. Sonra bir tokat daha, sonra bir tokat daha... Serinin mutlu bir sona doğru yönelmesini umuyorsunuz ama her geçen bölümle birlikte umudunuz da yavaş yavaş azalıyor.

Sözü evirip çevirmeye gerek yok. Erased çok etkileyici, çok vurucu bir seri. Kesinlikle izleyin.
-Ömer

YENİ BİR ŞEY DEĞİL AMA İSMİ WASURENAGUMO OLAN TEK BÖLÜMLÜK, BAYAĞI ENTERESAN BİR ŞEY İZLEDİM BU AY. ÖYLE BİR ÖNEREYİM DEDİM.
-ÖMER



HABERLER



- IBM, VR için **Sword Art Online** MMO'su yapıyor ve hatta alfa deneyleri bu ay başlıyor. Bana bunlarla gelin!
- **Initial D**'nin mangakası Shuuichi Shigeno "eğer bir devam serisi yaparsam bu ralliyle ilgili olur" dedi.
- Enteresan bir tatlılığı olan mangalardan Full Moon o Sagashite'nin mangakası **Arina Tanemura**, Mart'ta yeni bir seriye başlayacakmış. Henüz adı belli değil.
- Şu soldaki **Erased**'in mangası bu ay bitiyor. Anime mangayı komple kapsayacak yani.
- Bire bir aynı şey **Assassination Classroom** için de geçerli. Manga bitiyor ve animenin 2. sezonu mangayı kapsıyor.
- E hadi 1-2 biten manga haberi daha vereyim: Squid Girl, Soul Reviver, Shouwa Genroku Rakugo Shinju.
- Nisan'da başlayacak olan **Macross Delta**'nın anime serisi olarak kalmasını beklemiyordunuz, değil mi? Mangaları, romanları, vesaireleri ile seri bayağı genişletilecek.
- **Ghost in the Shell**'in Hollywood yapımı live-action'ı Disney'den Paramount'a geçti. İyice çorba oldu vallahi...
- **Death Note**'un Hollywood yapımı live-action'ının yapılması halen kesinlik kazanmamış olsa da yapımcı Roy Lee büyük ihtimalle çekimlerine bu yıl başlanacağını ve filmin derecesinin kesinlikle R olacağını (yani yetişkinlere yönelik olacağını) açıkladı.
- **Spice & Wolf**'un yazarı Isuna Hasekura serinin 10. yılı şerefine bir devam romanı yazıyor. E ama yeni anime serisi artık?
- Ve Sevgililer Günü ile ilgili hoş bir anket. Animelerdeki **en güzel aşk itirafları** oylandı, Monogatari serilerinden Sehjougahara-Araragi ikilisininki en üst sırada yer aldı. Onu takip edenler FMA'dan Edward-Winry ikilisi ve SAO'dan Kirito-Asuna ikilisi.
- Bir tane daha! **En evlenilesi anime karakterleri** anketinde erkeklerin seçimi Onodera (Nisekoi) oldu. Ui (K-On) ve Asuna (SAO) onu izledi. Hanımların seçimi ise Sugawara (Haikyuu) idi. Onu da Gintoki (Gintama) ve Makoto (Free) takip etti.



SEVGİLİLER GÜNÜ

SEVGİLİLER GÜNÜ'NDE ÇİKOLATA ALAMAYANLAR BU YIL DA MANGAKALARDAN VS. GELEN TATLI TATLI GÖRSELLERLE İDARE ETTİ.









YENİ ANİMELER

- Birkaç isim önce: Youjo Senki, Girlish Number, Onigiri, Age 12, Seisen Cerberus, Keijo, The Udon Country's Golden Furball, Puzzle & Dragons X, The Morose Mononokean, Cardfight Vanguard G-stride Gate-hen, My Wife is the Student Council President (2. sezon), Kagewani (2. sezon)
- **Endride** isminde aksiyonu bol olacağa benzeyen bir seri duyuruldu. Özellikle karakter tasarımlarını Bastard'ın mangakası Kazushi Hagiwara'nın ve de Kenshin'in mangakası Nobuhiro Watsuki'nin yapıyor olması ilgi çekici.
- Barakamon'un öncesini anlatan **Handa-kun** da animeleşiyor.
- Bayağı popülerlik yakalayan, live-action filmi de yapılan bilimkurgu mangası **Orange** anime serisi haline getiriliyor. Beklenilesi.
- **Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans**'ın ikinci sezonu resmi olarak duyurulmadı ama izlediğimiz kadarına 1. sezon dendi. Gelir onun ikincisi, sıkıntı yok.
- Sevip sevmediğim hâlâ karar veremediğim ultra karışık Gundam OVA serisi **Unicorn**, televizyon serisine dönüştürülüyor. Hele bir onu da izleyelim bakalım da...
- Yeni **Berserk** animesinin Temmuz'da başlayacak bir TV serisi olacağı açıklandı.
- Anime kavramını biraz esneteceğim ama Urobuchi Gen'in yazarlığını yaptığı, anime tarzında kuklalarla hazırlanan **Thunderbold Fantasy** isminde bir seri başlıyor. İlginç bir yapısı var.

EINSTEIN HAKLIYMIŞ!



KÜTLEÇEKİM DALGALARI İLK KEZ DOĞRUDAN GÖZLENDİ

Albert Einstein genel görelilik kuramını ortaya attıktan bir yıl sonra, 1916 yılında, kütleçekim dalgalarını öngören bir makale daha yayımlamıştı. Einstein'a göre süpernova patlamaları ve kara delik çarpışmaları gibi çok şiddetli olaylar, uzay-zamanın yapısında dalgalanmalara neden olmalıydı. Kendisi bu dalgaların ölçümünün mümkün olmayacağı kanısındaydı. Fakat aradan geçen yüz yıl boyunca bilim insanları bu düşüncenin peşinden koştu, mühendisler dev düzenekler icat etti... Şimdi yıllardan 2016 ve tarihî bir ana tanıklık ediyoruz: *"Bayanlar ve baylar... Kütleçekim dalgalarını gözledik. Başardık!"*

NE OLDU?

Dünya'dan kabaca 1,3 milyar ışık yılı uzakta birbiri etrafında dönen iki kara delik çarpışarak birleşti. İçlerinden biri Güneş'in 29 katı, diğeriyse 36 katı kütleye sahip olan bu kara deliklerden 62 Güneş'lik yeni bir kara delik ortaya çıktı. Malum, 29 ile 36'yı topladığınızda 65 ediyor. İşte aradaki 3 Güneş'lik kütle, birleşme anında enerji olarak evrene yayıldı.

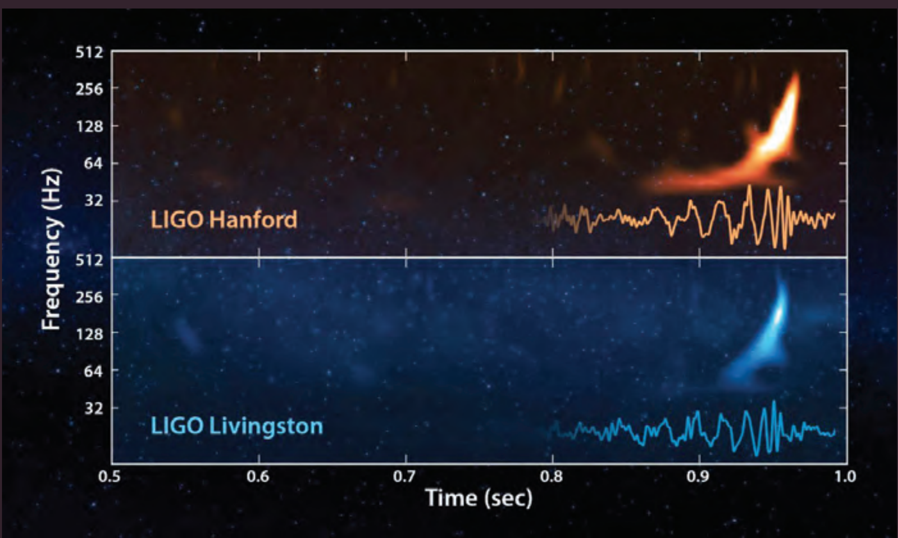
1,3 milyar yıl ileri sarıyoruz... Dünya tarihiyle 14 Eylül 2015'te, ABD'nin Washington ve Louisiana eyaletlerindeki LIGO olarak bilinen iki gözlemevinde 0,2 saniyelik ölçümler alındı. LIGO projesi zaten bu amaçla başlatılmıştı, ancak 1994 yılında inşaatına başlanan gözlemevi 2002-2010 yılları arasında çalıştığı süre boyunca hiçbir kütleçekim dalgası gözleyememişti. LIGO kapandı, 200 milyon dolarlık ek harcamayla geliştirilip 2015'te yeniden açıldı ve "o anın" gelmesi fazla gecikmedi. Bilim insanları ince eleyip sık dokudukları için, bu gelişmeden bizim ancak şimdi haberimiz oluyor. Şunun şurasında yüz yıl beklemişiz, beş ay daha beklesek çok mu?

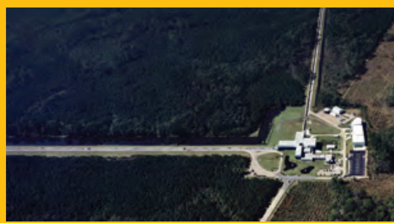
Aslına bakarsanız, "Einstein'ın kuramı doğruysa iki kara delik birleştiğinde ortaya şöyle bir kütleçekim dalgası çıkar" diye bir öngörüde zaten bulunabiliyorduk. Öngörümüzle birebir örtüştüğü için Einstein'ı haklı çıkaran bu gözlem, teorik bilgimizin evrende bir karşılığının var olduğunu bize kanıtlamış oldu.

NE İŞİMİZE YARAYACAK?

"Bilmem kaç ışık yılı uzaklıkta iki kara delik birleştiyse bize ne? Burada insanlar aç geziyor" diyenleri duyar gibiyiz. Bilim sürprizlerle dolu bir müessese olsa da, bu gelişmenin günlük hayatımız üzerinde kısa vadede bir etkisini görmeyi beklemek yanlış olur.

Teoriyle gerçek arasında kurduğumuz bu köprü, ilk aşamada bilim dünyasında muazzam bir etki yaratacak. Öyle ki, bu gözlemin 21. yüzyılın en önemli bilimsel gelişmesi olduğu, Galileo'nun teleskopunu ilk defa gökyüzüne çevirmesiyle eşdeğer önem taşıdığı ifade ediliyor. Bugün, kütleçekim dalgalarına dayalı astronominin başlangıcına tanık oluyoruz. Evrenin sesine kulak kabartıyor, onu daha iyi anlamaya çalışıyoruz. Her şey bir yana, evreni anlamak başlı başına bir zevk, bir ödül değil mi zaten? **-Eren**

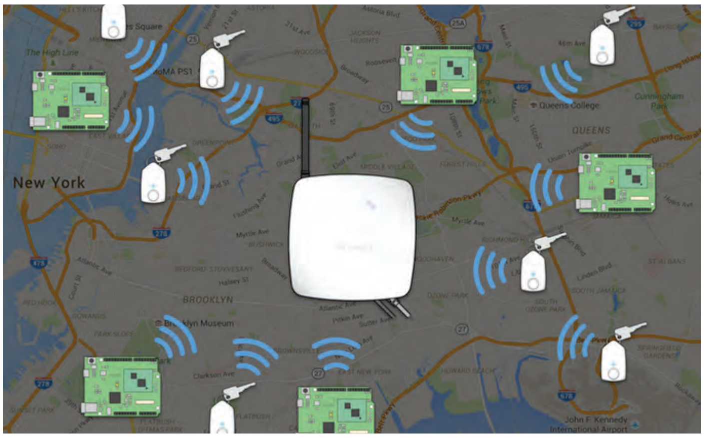




NASIL ÇALIŞIYOR?

Laser Interferometer Gravitational Wave Observatory ya da kısaca LIGO, özetle, insanoğlunun bugüne dek geliştirdiği en hassas ölçüm cihazı. Tepeden bakıldığında yere yatırılmış dev bir anten izlenimi uyandıran bu yapının her biri dört kilometre uzunluğunda iki kolu var. Bir lazer ışını, bu kolların birleştiği noktada ikiye ayrılarak kollar boyunca uzay boşluğunda yol alıyor, kolların ucundaki aynalardan defalarca yansıyıp geri dönüyor ve nihayet tekrar birleşiyor. Normalde bu düzenek üst üste binen elektromanyetik dalgalar birbirini sönümleyecek biçimde ayarlı olduğu için, herhangi bir ölçüm alınmıyor. Ancak kütleçekim dalgaları uzay-zamanı "gerdiği" vakit bu ayar bozuluyor ve ortaya çıkan yeni dalga, ölçülebilir bir sinyale dönüşüyor.

Sorun şu ki gözlemeye çalıştığımız olayın yarattığı etki bırakın saç telini, atomdan, hatta atomun içindeki protondan bile daha küçük! Üstelik sismik aktiviteler gibi birçok doğal olay benzer bir etki yarattığı için, yapılan ölçümün sağlıklı olması adına önce bu gürültüden kurtulmak gerekiyor. Dolayısıyla bu noktaya ancak yüz yılda varabilmiş olmamız hiç de şaşırtıcı değil doğrusu.



LORAWAN

HER ŞEYİ İNTERNETE BAĞLAMANIN UCUZ YOLU

Nesnelerin İnterneti kavramı hayatımıza yavaş yavaş nüfuz ediyor. Artık sadece bireyler değil, aklınıza gelebilecek her "şey" arasında da iletişim kurmak üzereyiz. Fakat var olan kablosuz ağlar her türlü ihtiyacımızı karşılayacak nitelikte değil. Yeni bir kablosuz iletişim teknolojisi olan LoRaWAN işte tam bu noktada bize merhaba diyor.

LoRaWAN, kablosuz cihazların 3G veya WiFi olmadan da internete bağlanabilmesini sağlayan bir teknoloji. Bu teknolojiyi kullanan bir ağ geçidi cihazını çalıştırdığınızda, etrafındaki çok geniş bir alanda yer alan tüm uyumlu cihazları internete bağlıyor. Boşuna "LoRa" yani "Uzun Menzilli" dememişler; tek bir ağ geçidi 3-5 kilometrekarelik bir alanı kapsayabiliyor ve duvar gibi engellerden fazla etkilenmeyerek yer altındaki yerleşimlere dahi bağlantı sağlayabiliyor. Bunu şöyle düşünebilirsiniz: Oturduğunuz apartmanda bir "modem" var ve tüm mahalleyi internete bağlıyor! Bu teknolojinin bir diğer avantajıysa düşük güç tüketimi. Öyle ki, LoRaWAN kullanan basit bir elektronik cihaza pil taktığınızda aylarca, hatta yıllarca dayanabiliyor. Tüm bunlara karşılık, bu cihazlar ancak 50kbps'e varan hızlarda çift yönlü veri aktarımı yapabiliyor. Unutmayın ki LoRaWAN bizim kocaman bilgisayarlarımızı veya akıllı telefonlarımızı değil, daha basit elektronik aygıtları hedef alıyor. Dolayısıyla kendi kullanım alanında yeterli olduğu söylenebilir.

LoRaWAN kullanan ilk ağ günümüzde Amsterdam'da kurulmuş durumda. Sadece 12 bin dolara mal olan 10 adet ağ geçidi cihazı tüm şehri kapsıyor. Uygulama alanlarına baktığımızda, örneğin bisikletinizin konumunu gösteren ve sizden habersiz hareket ettiğinde bildirimde bulunan bir cihaz görüyoruz. Benzer bir cihaz yine Amsterdam'daki tekneler için geliştirilmiş: Tekneniz olur da içi suyla dolup batmaya başlarsa hemen size SMS gönderiyor, hatta isterseniz doğrudan kurtarma servisi çağırıyor. Şimdilik ortada her şeyi değiştirecek türden bir uygulama yok, ama Nesnelerin İnterneti yaygınlaştıkça buralar hep böyle LoRaWAN olabilir. **-Eren & Erim**





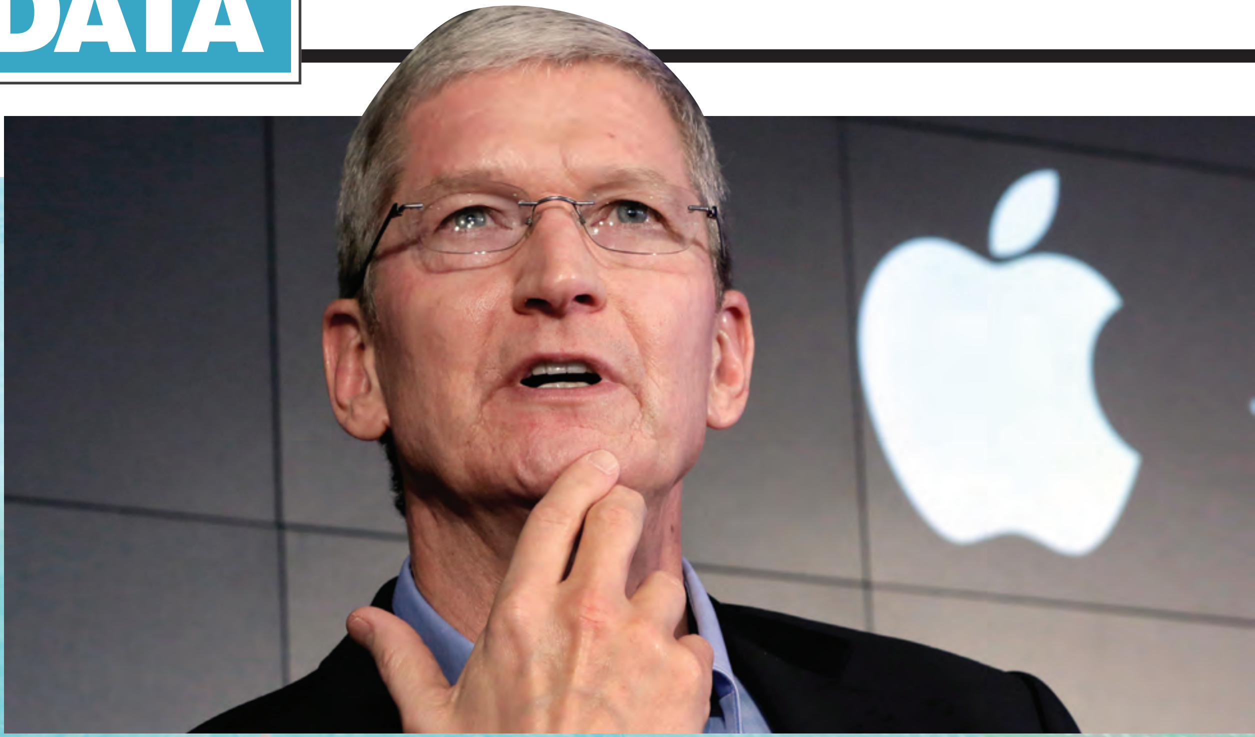
SAHTE ANILAR

İNSANLAR GEÇMİŞİNİ BAŞTAN YAZABİLİR Mİ?

Bir insanı başkalarından ayıran esas özellik nedir? Bedeni ve yüz hatları mı? Düşünceleri ve davranışları mı? Doğumundan önce yapısına işlenenler mi, yoksa doğduktan sonraki edinimleri mi? Tartışmalı bir konu, ama "bizi biz yapan" esas şeyin anılarımız olduğunu ileri sürebiliriz. Bir düşünün: Geçmişle olan bağınızı tümüyle yitirseniz, sizden geriye ne kalır? Peki ya bugüne dek yaşadığınızı sandığınız her şey, aslında kendiniz veya bir başkası tarafından kurgulanıp zihninize yerleştirildiyse?

Anı mühendisliği, anı tacirliği, hatta anı hırsızlığı gibi meslekler şimdilik yalnızca kurgu eserlerde karşımıza çıkıyor. Fakat hiç yaşanmamış olayları hatırlamak veya yaşanmış olayları yanlış hatırlamak, sanıldığından çok daha yaygın bir durum. Bilim insanları beynimizin nasıl çalıştığını daha iyi anlamaya çalışırken, anıların ardında yatan mekanizmayı da çözmeye çalışıyor. Son yıllarda öğrendiklerimiz arasında belki de en önemlisi, anıların sonradan değişime uğrayabildiği gerçeği. Fareler üzerinde yapılan ilk deneylerde belirli olumsuz anıları silmenin mümkün olduğu ortaya çıkmıştı. Şimdiyse daha da ileriye gidip, genetik yapısı değiştirilmiş özel farelere belirli anıları hatırlatarak davranışlarını değiştirebiliyoruz.

Başka canlılar üzerinde yapılan deneylerin bir benzeri günümüzde insanlar üzerinde de uygulanıyor. Örneğin klinik psikolog **Prof. Dr. Merel Kindt**'in denediği bir psikoterapi yöntemi, örümcek fobisi ve madde bağımlılığı gibi sıkıntıların tedavisinde kullanılıyor. Bu gelişme elbette yeni bir soruyu doğuruyor: İstenmeyen anıları silip düzenleyebiliyorsak, yenilerini de yaratabilir miyiz? Bu sorunun yanıtını ise Londra South Bank Üniversitesi'nden psikolog **Dr. Julia Shaw** veriyor. Shaw, gerçekleştirdiği deneylerde önce deneklerin güvenini kazanıyor, daha sonraysa gerçek ve sahte bilgileri harmanlayıp uydurduğu anıları zihinlerine işlemeye çalışıyor. Beklenmedik bir şekilde, deneklerin yaklaşık yüzde yetmişini bu şekilde geçmişte bir suç işlediklerine inandırmayı başarmış. Konu ilginizi çekiyorsa, PBS'in geçtiğimiz ay yayınlanan *Memory Hackers* adlı belgeselini izlemenizi öneririz. **-Eren**



APPLE İLE FBI KARŞI KARŞIYA

BİR TERÖRİSTİN TELEFONUNDAN, TEKNOPOLİTİK BİR TARTIŞMAYA

Her şey Aralık 2015'te ABD'nin Kaliforniya eyaletindeki San Bernardino kasabasında düzenlenen, 14 kişinin ölümüne ve 22 kişinin ağır yaralanmasına neden olan silahlı saldırıyla başladı. Saldırganlardan biri olan Syed Rizwan Farook'a ait iPhone 5c model cep telefonu daha sonra ele geçirildi, ancak telefon kilitli olduğu için içindeki verilere ulaşılamadı. FBI bu konuda Apple'ın yardımını istese de, firma işbirliğini reddetti. Bu olay, konuyla ilgisiz insanların zihninde, "Apple teröristleri neden koruyor?" gibi bir soru işareti yarattı.

BİR KEREDEN BİR ŞEY OLMAZ

Öncelikle FBI'ın Apple'dan görünürde niçin yardım talep ettiğine bakalım. Edward Snowden'ın 2013'te sızdırdığı belgelerden bildiğimiz üzere, ABD'deki Ulusal Güvenlik Teşkilatı'nın (NSA) bir zamanlar iPhone'lar da dâhil olmak üzere neredeyse tüm akıllı telefonlardaki kullanıcı verilerine erişimi vardı. Ancak Apple, iOS'in 8 ve sonraki sürümlerinde daha gelişmiş şifreleme yöntemlerine geçiş yapınca iş değişti. Basitçe anlatmak gerekirse, bugün bir iPhone 5c'yi dört haneli bir PIN koduyla güvenliğe aldığınızda, biri rastgele numaralar deneyip telefonu açmaya çalışırsa, on yanlış denemeden sonra telefonun içeriği bir daha asla erişilemez hale geliyor. Öte yandan, Apple'ın (sadece Apple'ın) telefonu Device Firmware Upgrade moduna alarak yazılımını güncelleme olanağı bulunuyor. İşte FBI da Apple'dan özetle bunu istiyor: "Modifiye edilmiş bir iOS sürümü geliştirip telefona yükleyin, biz de şifreyi rahat rahat kıralım."

Apple'ın tepkisi boşuna değil. FBI, güvenli bir işletim sisteminin güvensiz bir sürümünün hazırlanmasını istiyor. Apple ise böyle bir işlemin uzun vadede tüm iPhone'ları zafiyet altında bırakabilecek bir arka kapı oluşturarak herkesi mağdur edeceğini savunuyor. Apple'a göre böylesine güçlü bir aracın kötü niyetli kişilerin eline geçmesine engel olmanın tek yolu, bu aracı ilk başta hiç yaratmamak. Firmanın işbirliği yapmayı reddetmesinin ikincil nedeniyse, aksinin hukuki açıdan bir emsal oluşturacak olması. FBI her ne kadar bunun tek seferlik bir istek olduğunu tekrarlasa da, ülkenin dört bir yanından güvenlik birimleri, kırılmasını istedikleri yüzlerce iPhone için daha şimdiden sıraya girmiş durumda. Üstelik bu "tek seferlik" isteği onaylamanın bizi nereye götüreceği bir muamma. Ya gelecekte Apple'dan daha fazlası, örneğin telefonun mikrofonunu ve kamerasını gözetim için sürekli açık tutan bir yazılım istenirse ne olacak? Bu tarz bir istekte bulunulmayacağını düşünmek, hele ki son yıllarda öğrendiklerimizden sonra, hayalperestlik olur.

ESKİ DOSTLAR

Anket sonuçlarına baktığımızda, ABD halkı henüz bu davadaki kararını verememiş gibi görünüyor. Öte yandan Mark Zuckerberg (Facebook), Sundar Pichai (Google) ve Jack Dorsey (Twitter) gibi sektördeki birçok önemli isim vakit kaybetmeden Apple'a destek olduklarını açıkladı. Tabii bir de her zamanki çılgınlar vardı: John McAfee, "telefonu bana verin, size bedavaya kırayım" gibi bir açıklamada bulundu. Donald Trump ise bir yandan Apple'ı boykot etme çağrısı yapıyor, diğer yandan iPhone'undan tweet atıyordu...

Süreç şimdi devam ediyor. Apple gibi firmaların güvenlik birimlerine bu ölçüde yardım etme zorunluluğu yasal açıdan var mı yok mu, tartışılıyor. Elbette ki Apple kendini tümüyle iyiliğe adamış değil; bir yandan da ticari çıkarlarını gözetiyor. Dijital Özgürlükçüler olarak firmanın kapalı ekosisteminden pek hoşlanmasak da, bu davadaki tutumu nedeniyle hakkını teslim etmiş olalım.

-Eren & Erim

PERDE ARKASI

• Syed Farook kişisel telefonunu imha etmişti. Bu telefon onun iş telefonuydu.
• FBI, Farook'un işvereninden iCloud hesabının şifresini sıfırlamasını talep etti. Ancak bu işlem ters tepti ve telefondaki güncel verilerin yedeklenmesine engel oldu.
• San Bernardino Emniyet Müdürü Jarrod Burguan davada FBI'ı desteklese de şöyle diyor: "Size karşı dürüst olacağım. Bana kalırsa telefonun içinde kayda değer hiçbir şey olmaması ihtimali gayet yüksek."
• FBI'ın Apple'dan talep ettiği işlemi gerçekleştirmek teknik açıdan mümkün.
• Söylentilere göre Apple, iPhone'ların kırılmasını bundan böyle tümüyle olanaksız hale getirecek bir teknoloji üzerinde çalışıyor.



ARKADAŞIM, BİR KİMLİK GÖREBİLİR MİYİZ?

MİLYONLARCA T.C. VATANDAŞININ KİMLİK BİLGİLERİ İNTERNETE SIZDI

Bu ay ortalık, "Anonymous, Emniyet'i hack'ledi" benzeri manşetlere yol açan bir haberle sarsıldı. Duymamış olanlar için özet geçelim: Emniyet Genel Müdürlüğü'nden çalındığı öne sürülen büyük bir dosya söz konusuydu. İddiaya göre bu dosyanın kaynağı olan ve iki yıldır devletin çeşitli organlarında görev alan şahıs, hükümetin son zamanlardaki tavrından rahatsız olduğu için bu verileri paylaşmaya karar vermişti. Sıkıştırılmış hali 2,8GB olan dosyayı açtığınızda, indirip kurcalayanların bildirdiğine göre, içinden şifreli halde 17,8GB boyutunda bir veritabanı ve ona eşlik eden *sorgu.exe* isminde bir program çıkıyordu. Bu programı çalıştırarak Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı milyonlarca reşit insana ait kimlik ve adres bilgilerine ulaşabiliyordunuz. Daha sonra ilgili web adreslerine erişim engellendi ama malum, bir kez yayıldı mı önünü almanız mümkün değil. Bu bilgilerin artık isteyen herkesin elinde olabileceğini varsayıyoruz.

ESKİ BİLGİ GEÇERSİZ DEĞİL

Yazılıp çizilenlere bakılırsa veritabanını indirip görüntülemeyi beceren çoğu insan ya sırf meraktan açıp kendi kendini sorgulamış, ya da ünlü isimlerin peşine düşerek işi eğlenceye vurmuş. Peki ya birileri bilgileri kötü amaçla kullanırsa?

Aslına bakarsanız ortada güncel bir "hack" olayı yok. Paylaşılan veritabanının en azından 2010 yılından bu yana ortalıkta dolaştığı ve özellikle hukuk bürolarına alenen satıldığı, birçok kaynak tarafından doğrulanıyor. Veritabanının çok yeni olmaması önemini bir nebze azaltsa da, yüreğimize su serptiği söylenemez. Avukat Gökhan Ahi bu konuda şöyle diyor:

"Eski yeni fark etmez, bu bilgilerle kredi kartı çıkarılabilir, e-devlet şifreleri alınabilir, vekâlet çıkarılabilir, şirket bile kurulabilir. Bırakın devlette tutulan verileri, plaza güvenliklerine bırakılan kimlikler, telefon bayilerine veya kurslara verilen kimlik fotokopileri bile çok ciddi riskler içeriyor, ama kimse bunun farkında değil. Kişisel veriler konusunu sadece kimlik bilgilerine indirgememek lazım, hakkımızda birçok kişisel veri bizden habersiz işleniyor ve karşımıza nasıl çıkacağı bilinemiyor."

Türkiye'de onlarca yıldır devam eden bir Kişisel Verilerin Korunması Kanunu mücadelesi var. Bir türlü çıkaramadığımız bu kanun, şu sıralar TBMM Genel Kurulu'nda görüşülüyor ve Mart ayı öncesinde alelacele geçirilmeye çalışılıyor. Sorun şu ki bu gelişmenin, beklenenin aksine, beraberinde getirdiği istisnalar yüzünden işi eskisinden de kötü duruma sokması mümkün.

İnternete sızan verilerin gerçekte nereden çalındığını ve paylaşılırken ne amaçlandığı bilemiyoruz. Fakat her halükarda, devletin kişisel bilgilerimizi koruma sorumluluğunu yerine getiremediği aşikâr. Keşke hiç yaşanmasaydı, ama bu olayın en azından bu konuya dikkat çekmiş olmasını umuyoruz. **-Eren & Erim**

SGK SKANDALI

Kişisel Verilerin Korunması Kanunu Tasarısı'nın görüşüldüğü şu dönemde, bizzat Sosyal Güvenlik Kurumu'nun halkın kişisel verilerini 65 milyon TL karşılığında özel bir firmaya sattığının kanıtlanmış olmasına ne denir?

İddianın sahibi olan CHP Grup Başkanvekili Özgür Özel, "SGK bu bilgileri eski ANAP milletvekili Burhan İsen'in Datamed adlı firmasına sattı. İlaç Takip Sistemi'ne bir doktor, ajan olarak yerleştirildi ve sistemdeki bilgiler çalındı. Dataları alan firma ilaç vurgununa yöneldi" demişti. Burhan İsen, hakkında karalama yapıldığını savunarak mahkemeye başvurmuş ve 50 bin TL manevi tazminat istemişti. Fakat daha sonra bu iddia ispat edildi ve İsen'in tazminat davası reddedildi. Kişisel verilerin satışıyla ilgiliyse herhangi bir yaptırım uygulanmadı. Şimdi internete düşen verilerin bununla ilgili olup olmadığını bilmiyoruz. Fakat artık, bilinçli vatandaşlar olarak, devlet bünyesinde tutulan verilerimizin üçüncü partilerle paylaşılmadığını düşünmemiz için hiçbir neden yok.



DEVCİLEYİN

KENDİNİZİ KÜÇÜK HİSSETMEYE HAZIR OLUN

Bundan yaklaşık 53 milyon yıl önce, Arktik'in bataklığa çalan bölgelerinde bir kuş yaşarmış. Gastornis adındaki bu uçamayan kuşa ait ilk fosiller 1970'lerde bulunmuş. Amerikalı ve Çinli bilim insanlarının yakın zamanda tamamladıkları araştırmaya göre, kafası bir atınki kadar olan bu canlının boyunun iki metreden biraz kısa ve ağırlığının yüz kilogramdan fazla olduğu tahmin ediliyor.

Bizler şu anda dünyayı idare ediyormuş gibi hissetsek de (nükleer bombadan kurtulan hamamböceklerinin kahkahasını duyabiliyor musunuz?) yeryüzünde yürümüş en hacimli canlılar olmadık asla. Bugünün standartlarında bile bizi alaşağı edebilecek hayvanlar bulabiliriz, ama zamanda geriye gittikçe tasviri korkutucu boyutlara ulaşan devlerle karşılaşıyoruz. Dinozorlar, dev kertenkeleler, okyanusları arşınlayan büyük balıklar derken tarih muazzam canlılarla dolu.

FÜL MÜ DESEM, MAMUT MU?

Jurassic Park, reçinenin içinde sıkışmış bir sivrisinekten alınan DNA ile başlayan diriltme hikâyesiyle, tarih öncesi dev yaratıkların en çok bilinenine ışık tutuyor. Ama popüler kültürdeki dev yaratıklar dinozorlarla sınırlı değil. *Starship Troopers* serisi uzaydaki dev böcekçillerle benim gibi eklembacaklı korkusu olanların gecelerini uzun, uykularını kısa tutmayı başarmıştı. Bunun dışında dev örümcekler, dev solucanlar, Amerikan kasabalarına terörü yaşatan toprağın hâkimleri, B tipi filmlerle yıllarca televizyonlarımıza konuk oldular.

Fantastik evrenlerde işin içine büyü girdiğinden zaten ipin ucu kaçıyor. Ama *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Haradrim'in mûmak'ları, takdire şayan boyutları ve büyünün müdahalesi olmaksızın var olabilmeleri açısından bahsetmeye değer.

Karada takılıp kalmayıp, *Denizler Altında 20.000 Fersah*'ta Kaptan Nemo'nun şahit olduğu dev mürekkep balığını anmazsak ayıp etmiş oluruz. Ya da örneğin Loch Ness Canavarı'nı... Hakkında halen çok az şey bildiğimiz sualtı dünyası, bu tür canlılara dair mitlerin en çok yoğunlaştığı yer. Bugün bir ada, aslında dev bir su yaratığının sırtı olabilir!

Kurgu dünyaları bizimle aynı zaman ve mekânda bulunan dev yaratıkları önümüze sürüyor olsa da, bunun geçerliliği var mı? Gerçekten de elimize böyle bir canlının DNA'sı geçse, onu hayatta tutabilir miyiz? Bu soruları sorarken sadece belirli türden dev canlıları ele aldığımızı, tekil canlılardan bahsettiğimizi (hayır, karınca kolonileri sayılmıyor) ve hacim ile ağırlığı ön planda tuttuğumuzu belirtelim.

ŞİŞEMEMEK ÜZERİNE

Öncelikle dünyanın milyonlarca yıl süresince



PEKİ MUTASYON?

Godzilla'nın da parçası olduğu "radyasyon sonucu devleşen yaratıklar" düşüncesi tümüyle kurgusaldır. Malum, ışıma yoluyla mutasyon geçiren canlılar ya devleşir ya da Ninja Kaplumbağalar'da olduğu gibi zekileşir... Ama bunların bilimle örtüşen bir yanı yok. Genetik ve mutasyon konularını daha önce DATA'da birçok kez işlediğimiz için detayına girmeyeceğiz, ama özetle radyoaktivitenin böyle bazı "olumlu" sonuçlar ortaya çıkarması mümkün olsa da mutasyon da bir yere kadar yani...

sadece coğrafi olarak değil, atmosfer bakımından da değiştiğinden bahsetmek lazım. Atmosferdeki gazların dağılımı (%78 azot, %21 oksijen, %1 diğer gazlar) tarih öncesi çağlarda şimdiki gibi değildi. Hatta, oksijen yoktu! Dünyada oksijen oluşumunu fotosentez evresine gelebilen canlılara borçluyuz ki örneğin Kambriyen dönemde (541-485,4 milyon yıl önce) oksijenin oranı %15 ilâ %35 arasında değişiyordu. Tepe noktasına ulaştığı %35'lik oranla birlikte 400 milyon yıl öncesine, yani dev yaratıkların dünyada gezdiği zamanlara gelmiş oluyoruz aslında. Evet, atmosferdeki oksijen oranının canlıların hacimleriyle ilişkili olduğu, bilim insanlarının üstünde durduğu teoriler arasında. Bu nedenden ötürü, geçmişte yaşamış bazı canlıları bugünkü atmosfer şartlarında büyütmemiz pek olası gözükmüyor.

Bir diğer konu başlığıysa *Starship Troopers* gibi filmler üzerinden yaklaştığımız yerçekimi mevzusu. Biz memelilerin aksine trake solunumu yapan böcekler, vücutlarındaki tüpler üzerinden soluk alıyorlar ve teoride farklı bir atmosferik konsantrasyondan enerji üretebilmeleri mümkün. Böyle bir gezegende, yerçekiminin şu ankinden az olduğu bir durumda çok daha büyük böceklerle karşılaşabilir miyiz? Böceklerin kuluçka döneminde üretilen ve vücutlarının dayanıklılığını sağlayan bir dış iskeleti (kitin) vardır. Bu dış iskeletin dayanıklılığı ve boyutu böceğin boyutu kadar maruz kaldığı yerçekimiyle de ilgilidir. Örneğin yerçekiminin çok daha fazla olduğu bir dünyada büyüme evresindeki böceğin dış iskeleti de vücuda ağırlık bindirmemek adına küçük olacaktır, bu da böceğin boyutunu etkileyecektir.

Buraya şöyle bir parantez açalım: Geçmişte dünyanın yerçekiminin şimdikinden daha düşük olması ve örneğin dinozorların bu yüzden o kadar büyümesi gibi bir durum söz konusu değil. Kabaca bir hesap yaptığınızda bile bunun mümkün olmadığını ve gelecekte de olamayacağını anlayabiliyorsunuz.

GÜNEŞİN ULAŞAMADIĞI YERLER

Denizler ilginç bir konu, çünkü tarih öncesi olarak nitelendirdiğimiz Paleolitik dönemle örtüşen canlı formlarına ya da evrimde fazlaca değişikliğe uğramamış türlere hep suların diplerinde denk geliyoruz. Sualtını keşfetmek konusunda da emeklediğimiz düşünülürse, gerçekten devasa bir canlıya denk gelebiliriz. Şimdilik 30 metreyi aşan boyuyla mavi balinalar denizlerin en büyük canlısı. Yine dinozorlarla kıyaslandığında kayda değer bir boyutu olduğu düşünülürse, suların bugün bile devlere ev sahipliği yapma olasılığı var.

Tarihte yakın döneme, yani biz insanların toprağı arşınlamaya başladığımız yaklaşık 3 milyon yıl öncesine baktığımızda ise mamutlar elimizdeki en büyük canlılar olarak gözüküyor. Boyları 4 metre civarına ulaşan, yaklaşık 8 ton ağırlığında olan mamutlar heybetli olmakla birlikte referansını verdiğimiz diğer canlıların yanında küçük kalıyorlar. O nedenle insanların ve dev yaratıkların su dışında aynı dönemlerde yaşamamış olmaları, şartların bizim lehimize değiştiği tezini biraz daha ağır kılıyor. Ama şunu da bilmekte yarar var, günümüzde karadaki en büyük canlılar yine mamutlarla aynı familyayı paylaşıyor. Hem mamutların hem de günümüzün en iri toprak canlısı savan filinin ait olduğu familya *Elephantidae* olarak geçiyor.

Evet, sonuca baktığımızda bir DNA'yı elimize geçirmiş ya da laboratuvar ortamında yaratmış olsak bile var olan dünya koşullarında dev bir canlının bulunması mümkün gözükmüyor. Atmosferin derişikliği bölgeden bölgeye bu denli değişmeyeceğinden ve sözü edilen oksijen miktarı bizlerin akciğerlerini yakacağından aynı zaman diliminde dev yaratıklarla birlikte yaşayamıyoruz. Yalnız sualtı ve getirebilecekleri bu gizemin yaşayan ve bilime uygun bir parçası olarak kayıtlara geçsin lütfen. **-Sarp**



Göklerin eski efendisi: Quetzalcoatlus

ZAMANIN HÂKİMLERİ

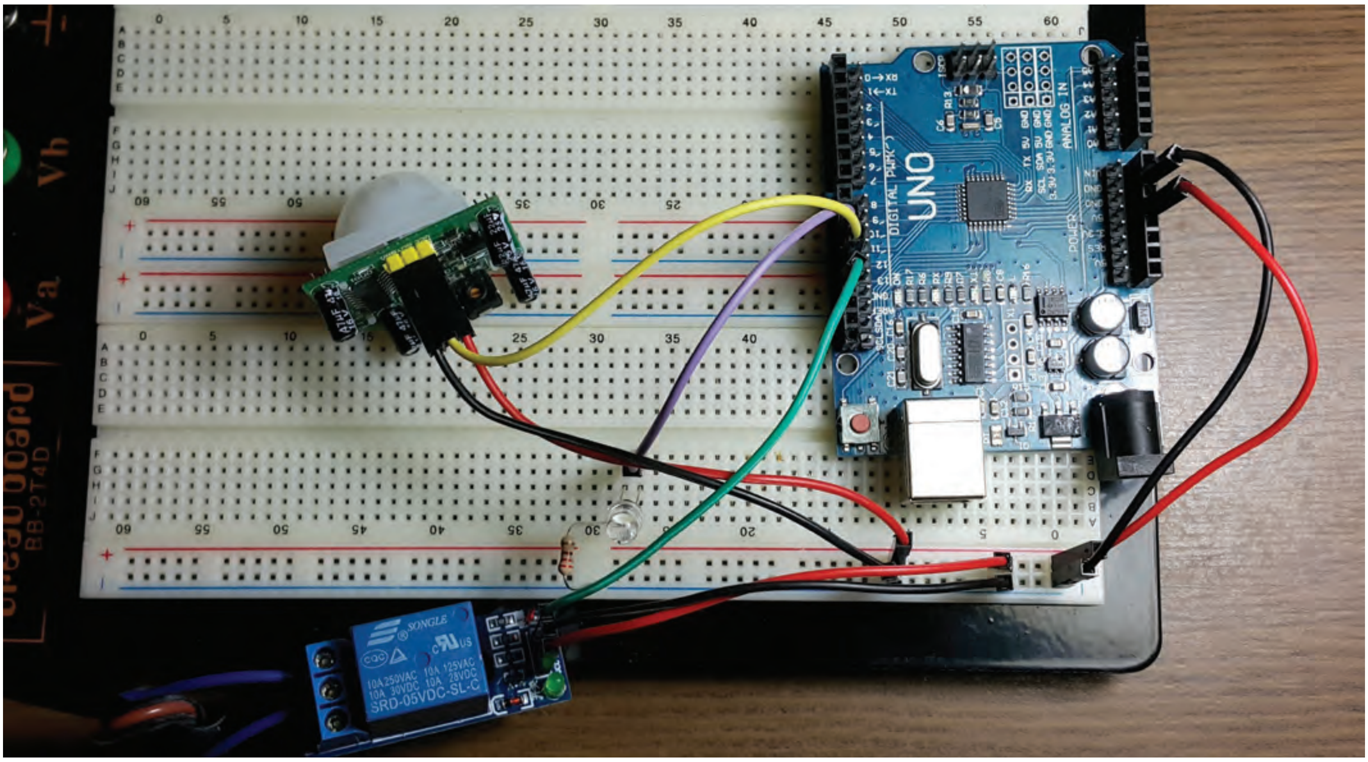
Büyük ama, ne kadar büyük? Dinozorlar söz konusu olduğunda nasıl boyutlardan bahsettiğimizi bilmekte yarar var. Sonuçta milyonlarca yıl önce dünyayı arşınlayan bu devlerin ne kadar "dev" olduklarını hayal etmekte zorlanıyoruz. En büyük etobur dinozor Spinosaurus olarak kayıtlara geçmiş. 13 ilâ 18 metre uzunluğunda ve 7 ilâ 20 ton arasında ağırlığı olan bu devler etoburluğun tepesini oluşturuyorlar. Otoburlar tarafında ise boyutlar büyüyor, A. fragillimus ile 58 metrelik bir boya, en uç noktada 9,25 metrelik yüksekliğe ve yaklaşık 126 tonluk ağırlığa ulaşıyoruz. Genel olarak otobur dinozorlar etobur dinozorlardan daha iri olarak kayıtlara geçer zaten. Göklerin hâkimi ise Quetzalcoatlus olarak gözüküyor. Teknik olarak dinozor sayılmayan (kanatlı kertenkele oluyor) Quetzalcoatlus, 10-11 metreye ulaşan kanat açıklığıyla dev boyutlara ulaşabiliyor. Ama nihayetinde uçtukları için sadece 70kg gibi bir ağırlıkları var.



Bilinen en büyük etobur dinozor olan Spinosaurus gerçekten korkutucu bir tasvire sahip.



DEV YARATIKLARIN OLUŞUMUNUN TALEP ETTİĞİ ÇEVRE FAKTÖRLERİ VE BİZLERİN YAŞAM KOŞULLARI ARASINDA DERİN BİR UÇURUM VAR.



YAKLAŞMA ISLANIRSIN!

ODAMIZA İZİNSİZ GİRENLERİ ARDUINO İLE CEZALANDIRIYORUZ!

Cowabunga, Oyungezerler! Ben de sizler gibi oyun oynayarak büyüdüm. Kalabalık evlerde yaşarken odanıza girenin çıkanın belli olmadığı zamanlarda, oyunun kritik anlarında kapınızdaki "girilmez" yapışkanlarını hiçe sayarak içeri bodoslayan ev sakinlerini uzak tutabilmenin kıymetini iyi bilirim. Fakat maalesef, o kapıya duvara yapıştırılan "girersen ölürsün" temalı kurukafalar, arkalarında durabilecek gerçek bir tehdit yoksa bir değer taşımıyor.

Bu ay yanımda elektronik dehası hınzır adam Erol Can Ulutaş da var. Zaten bütün bu "milleti ıslatalım oğlum, herkes yansın hatta" fikirleri kendisinden çıktı, bana kalsa dans eden pembe tavşancıklar yapacaktık! Kimseyi öldürmüyoruz yine tabii ama odaya izinsiz giren arkadaşlarınızı ıslatarak intikam alabileceğiniz bir sistem kuracağız. Muhaha! Kötü adam gülüşüm üzerinde çalışmam gerekebilir, ama siz beni eleştireceğinize işe koyulsanıza! Hadi bakayım, o devreler kendi kendilerini bağlamıyor, işleyen demir ışıldar!

ÖNCE GÜVENLİK!

Elektrikli devrelerle uğraşacağınız her zaman, gerekli tüm güvenlik önlemlerine lütfen dikkatle uyun. Biliyorum, proje sırasında durup ellerinizi kurulamak falan vaktinizi alıyor ve yapacağınız şeyin riskli olmayacağını düşünüyorsunuz. Ama kazalar böyle anlarda olur. Sizden ricam, lütfen devreleri kurmayı bitirinceye kadar sisteme güç vermeyin ve su kullanan parçalarla elektronik devreleri birbirinden ayrı tutun.

MALZEME LİSTESİ

Önceki projelerimizin çoğunda olduğu gibi bu sefer de malzemeleri **Robotistan.com**'dan aldım. Listede göreceğiniz akvaryum motorunu ve boruyu ise bir pet shop'ta ve nalburda bulabilirsiniz:
Arduino Uno • Bilgisayar • 1x USB güç kablosu • 1x Breadboard • 10x erkek-dişi jumper kablo • 10x erkek-erkek jumper kablo • 1x LED • 1x 220 ohm direnç • 1x HC-SR501 ayarlanabilir IR hareket algılama sensörü (PIR) • 1x tekli 5V röle • 1x 5W akvaryum filtresi/pompası • 1x su dolu kap • 1x su pompasının çıkışına uyumlu genişlikte şeffaf plastik boru • 1x boru kelepçesi • Kuvvetli bir bant • Kesici pense • Yıldız tornavida

BAĞLANTILARI YAPALIM

Tüm malzemelerinizi çalışma alanına güzelce yerleştirin. Her şeyi breadboard'umuza düzgünce bağlama zamanı geldi. Şimdi, Arduino'muzun 5V'luk güç çıkışından Breadboard'un (+) hattına, "GND" yazılı toprak çıkışından da (-) hattına birer kablo çekelim. LED ışığımızı alıp (+) ayağını B28'e, (-) ayağını B27'ye takalım. Unutmayın, (+) ayağı uzun olan ayak. Şimdi sıra dirençte. Direncimiz 220 ohm'luk bir direnç (dirençleri nasıl seçtiğimizi ve üzerlerindeki renk kodlarının nasıl okunduğunu daha iyi anlamanızı sağlayabilecek bir aracı **camradio.net/resistors.html** adresinde bulabilirsiniz), bunun da bir ayağını A28, diğerini (-) hattına saplayalım.

Şimdi sıra, PIR modülümüzü bağlamada. Breadboard'umuzun (+) hattından PIR sensörünün alt kısmındaki en solda duran "VCC" girişine bir kablo çekelim. Bir sağdaki "OUT" çıkışını Arduino'nun 12. pinine, sonuncu "GND" çıkışını da (-) hattına bağlayalım.

Sırada rölemiz var. "VCC", "GND" VE "IN" girişlerinden sırasıyla (+), (-) hatlarına ve Arduino'nun 13. pinine birer kablo çekelim. Sualtı motorumuzun kablosunu alıp, elektriğe bağlı olmadığından emin olduktan sonra, dikkatlice kesip açalım ve içindeki iki kablodan birini kesicimizle ikiye bölüp, bu iki yarıyı rölenin diğer tarafındaki deliklere bağlayıp, tepesindeki vidalarla sabitleyelim.

KODUMU OTURTMAK

Sırada işin yazılım kısmı var. Arduino bir mikrokontrol cihazı, dolayısıyla hangi pine neye göre enerji vereceğini belirlememizi sağlayan kodlar çalıştırabiliyor. Bunları yazıp, cihaza yükleyerek test etmenizi sağlayacak en hızlı ve etkili yazılım, Arduino'nun kendi geliştirme ortamı. Ücretsiz yazılımı **arduino.cc/en/main/software** adresinden indirip kurabilirsiniz.

Bu yazılım sayesinde, yazdığınız kodları hızlıca Arduino'ya yükleyebilir, sisteminizin düzgün

çalışıp çalışmadığını test edebilirsiniz. Sol üst taraftaki "tik" işaretiyle kodunuzun syntax hatalarını kontrol ettirebilir, hemen yanındaki ok şeklindeki Upload tuşuyla da yazılımı Arduino'ya gönderebilirsiniz. Önce kodu yazalım, henüz Arduino'nuzu bilgisayara bağlamayın:

```
const int led = 11;
const int pir = 12;
const int su = 13;

void setup() {
  pinMode(led, OUTPUT);
  pinMode(pir, INPUT);
  pinMode(su, OUTPUT);
  digitalWrite(pir, LOW);
  Serial.begin(9600);
}

void loop() {
  if (digitalRead(pir) == HIGH) {
    digitalWrite(led, HIGH);
    Serial.println("Hareket Algilandi");
    digitalWrite(su, HIGH);
  } else {
    digitalWrite(led, LOW);
    Serial.println("Hareket Yok");
    digitalWrite(su, LOW);
  }
}
```

Kodu okuyup biraz anlamaya çalışmanızı tavsiye ediyorum. Doğrudan kopyala-yapıştır yaparsanız pek bir şey öğrenmiş olmazsınız.

Mesela ilk kısımda güç çıkışlarımıza bağlı değişkenlere isim verdik. Sonra, bunların okunacak mı (sensör verileri gibi), yoksa yazılacak mı (LED, motor gibi) olduğunu belirledik. Sonra bir "if" koşuluyla "PIR'den gelen okumalar hareket olduğunu gösteriyorsa, LED'i yak ve motoru çalıştır; eğer durum böyle değilse, ikisinin de gücünü kes" demiş olduk cihaza. Bu koşullarda da, seri monitöre bizi bilgilendirecek mesajlar yazılması komutunu verdik.

Yazıyı karakter karakter baştan yazmak istemiyorsanız, **tinyurl.com/yapboz101-2** adresinden kodu kopyalayabilirsiniz. Ama dediğim gibi, neyi neden yaptığımızı anlamaya gayret edin.

DENEME, BİR-Kİ!

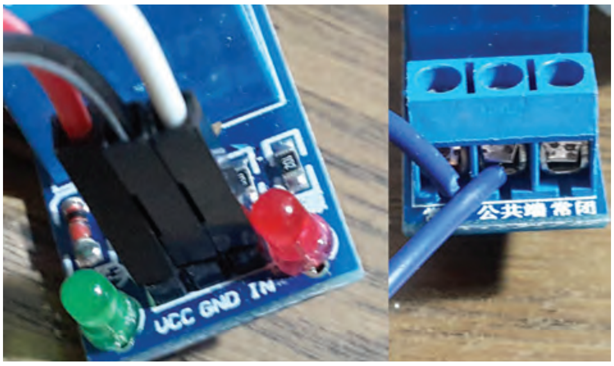
Şimdi elektronik devrelerinizi iyice uzağa alın, çünkü işin ıslak kısımlarına geçiyoruz. Tüm cihazların prizlerden çekili olduğundan emin olun. Akvaryum motorunuzun su çıkışına hortumu takın ve kelepçenizle sıkarak iyice sabitleyin. Motoru tamamen suyun içinde kalacak şekilde genişçe bir kap suyun içine yerleştirin. Tamamen suya batık durumda olsun, hatta üstünde bir-iki parmak daha su olsa iyi olur. İçinde motor ve su olan kabınızı alıp, kolayca devrilmeyeceği bir yere koyun.

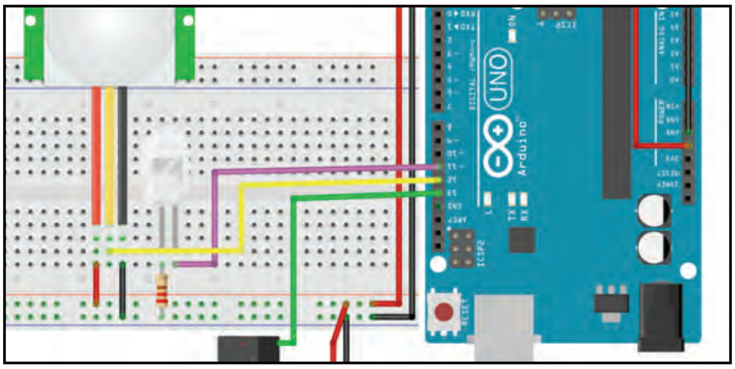
Şimdi hortumun diğer ucuna, motorunuzla birlikte geldiyse suyu fışkırtan delikli plastik kısmı bağlayın. Böyle bir parça gelmediyse, doğrudan hortumu da kullanabilirsiniz. Suyun çıkacağı bu sistemi, odanıza giren saldırganlar nereden giriyorsa, hemen o bölgede, kafalarının üstüne denk gelecek şekilde bantla konuşlandırın. Burada işin hesaplama kısmını size bırakıyorum; kendinizi ıslatmak suretiyle birkaç test yaparak hortum için en doğru pozisyona karar verebilirsiniz.

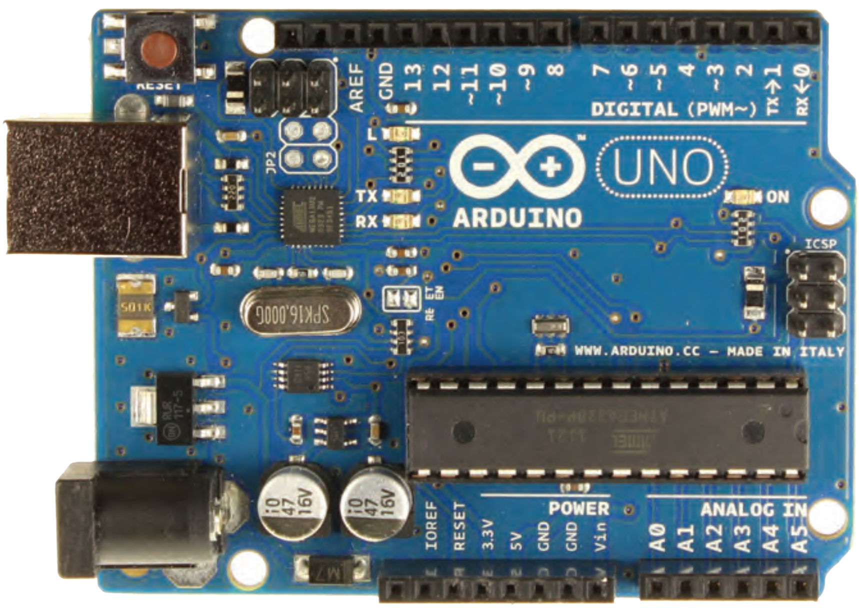
ATEŞ! ...YANİ, EE, SU!

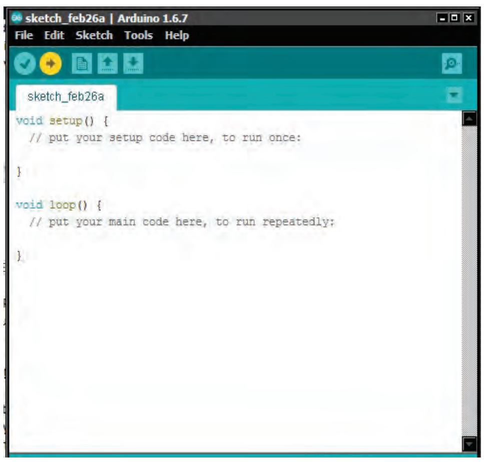
Motor sistemimizi de bağladığımıza göre, artık sadece sistemi çalıştırmak kalıyor. PIR sensörümüz odadaki hareketleri algılayacağından, testi başlatmadan önce odada hareket eden her şeyi –kendiniz dâhil– hareketsiz hale getirdiğinizden emin olun. Şimdi motorun fişini prize, Arduino'yu da USB kablosuyla bilgisayarınıza bağlayın. Yazdığımız kodu açın ve Arduino'ya gönderin. Kısa bir yüklemeden sonra, kurduğumuz sistem aktif hale gelmiş olacak. Yazılım arayüzünün sağ üst köşesindeki büyüteç simgesine tıklayarak seri monitörü açabilir, koddaki "Serial.println" komutuyla ekrana yazdırdığımız sensör verilerini izleyebilirsiniz. Ufak hareketler deneyerek PIR sensörüne algılayabileceği bir şeyler verin ve motorunuzun ortalığa su püskürtüşünü görüp kahkahalara boğulun. Tamamdır, artık odanız saldırganlara karşı güvende!

Önümüzdeki ay, kâğıt-kalemle çizeceğiniz görsellerle elde tutarak elektronik müzik yapabileceğiniz apayrı, çok tatlı bir müzik aleti tasarlayacağız! Çok keyifli olacak, bu sırada aklınıza takılan bir şey olursa bana erim@oyungezer.com.tr adresinden ulaşabileceğinizi unutmayın. Önümüzdeki ay görüşmek üzere! **-Erim**









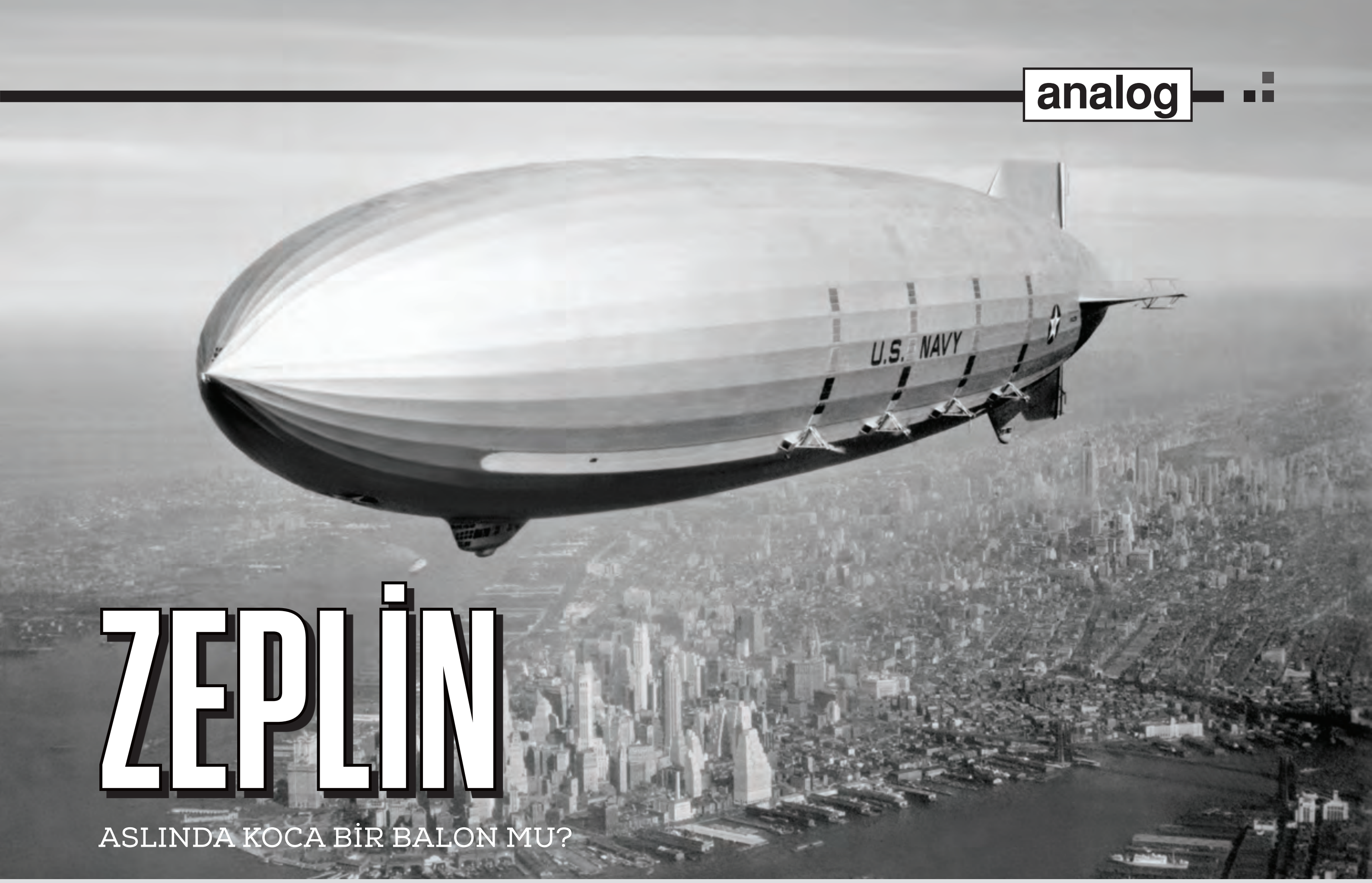
AİLEYİ, ÖZELLİKLE ANNENİZİ KIZDIRMAK HİÇ BU KADAR KOLAY OLMAMIŞTI!



LOG DERGİSİ

MART SAYISI TÜM BAYİLERDE

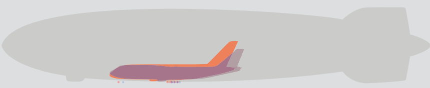
www.log.com.tr



ZEPLİN

ASLINDA KOCA BİR BALON MU?

Günümüzdeki yolcu uçakları ne kadar büyük olursa olsun, yüz yıl önce gökyüzünün hâkimi olan zeplinlerle yarışamıyor. Airbus A380-800 ile Boeing 747-8'in, **LZ-129 Hindenburg**'un yanında nasıl da küçük kaldığına bir bakın hele:



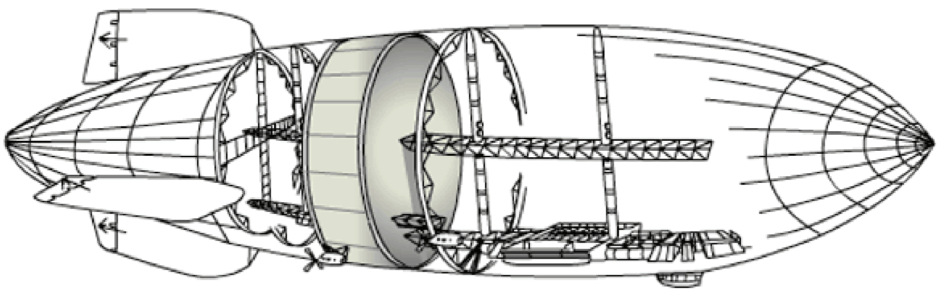
1931'de Almanya'da üretilen bu dev hava aracı 245 metre uzunluğundaydı ve mürettebat haricinde 72 kişiye kadar yolcu taşıyabiliyordu. 4 Mart 1936 günü ilk uçuşunu gerçekleştiren Hindenburg, hemen ardından ticari uçuşlara da başlamıştı. Fakat bir yıl sonra, 6 Mayıs 1937'de alev alarak çakılmış ve 36 kişinin ölümüne yol açmıştı. Bu feci kaza, gökyüzünde zeplin çağının sonunu getiren başlıca olaylardan biri olarak tarihe geçti.

KISA TARİHİ

Zeplin, adını mucidi olan Alman general **Ferdinand von Zeppelin**'den alıyor. Bu konuya ilgisi 1874 yılında aldığı bir ders ile başlayan Zeppelin, 1890 yılında 52 yaşındayken ordudan erken emekli olmuş ve geleceğinin parlak olduğuna inandığı hava araçları üzerine eğilmişti. 1895 yılında ilk patentini aldı, 1899'da **LZ-1** adlı ilk aracını üretmeye başladı ve 2 Temmuz 1900 günü nihayet ilk uçuşunu gerçekleştirdi. 1909 yılında dünyanın ilk havayolu şirketini yine o kurdu. I. Dünya Savaşı öncesinde Zeppelin toplam 1588 uçuş gerçekleştirmiş ve 10.197 ücretli yolcu taşımıştı.

Savaş başladığında her iki taraf da kendi hava araçlarını geliştiriyordu, fakat Almanlar zeplinler konusunda avantajlıydı. 31 Mayıs 1915'te **LZ-38** model bir Alman zeplini gece vakti Londra'yı bombaladığında, halk neye uğradığını şaşırmıştı. Bu saldırının psikolojik etkisi, verdiği fiziksel hasardan fazlaydı. Daha sonra şehrin dört bir yanına asılan bir poster şöyle der: *"Mermilerle yüzleşmek evinizde bombalanıp ölmekten yeğdir. Hemen orduya katılın ve bir hava saldırısına engel olun."* Zeplin saldırılarının daha önce yine bu sayfada konu edindiğimiz radar teknolojisinin hava savunması amacıyla geliştirilmesinde önemli rol oynadığını görüyoruz.

Savaş sonrasında zeplinler altın çağına giriş yaptı. **LZ-127 Graf Zeppelin**, hizmete girdiği 1928 yılından itibaren tek başına 590 uçuş gerçekleştirmiş ve 1,6 milyon kilometre yol kat etmişti. Ancak bu teknoloji zaman içinde terk edildi. Günümüzde halen zeplinler üretilse de, çoğunlukla reklam amaçlı kullanılıyor. Bugün var olan en büyük hava aracı **Airlander 10** adında İngiliz yapımı bir zeplin. Bu araç, içinde insan varken beş gün, insan yokken iki hafta boyunca havada kalabiliyor. **-Eren**



Zeplinlerin ilk örneklerinde yolcu bölümü dışarıdaydı, fakat daha sonra içeri taşındı. Bazı araçlarda kabinlerin yanı sıra mutfak ve yemek salonu gibi bölümler de bulunuyordu. *(Resimdeki araç: LZ-130 Graf Zeppelin II)*

NASIL UÇUYOR?

Zeplinlerin dışı kumaşla kaplı bir metal iskeletten oluşur. İskelet, alüminyum ve bakır ağırlıklı, hem dayanıklı hem de hafif bir alaşımdan üretilir. Zeplinin havada kalmasını sağlayan şeyse, hayvan derisinden (daha doğrusu inek bağırsağından) üretilen balonlardır. Bu balonların içi geçmişte hidrojen gazıyla doldurulsa da, modern zeplinlerde alev alma riskini yok eden helyum gazı kullanılmaktadır. Zeplin, iskeletin dışına tutturulmuş motorlar ve arka taraftaki kanatçıklar sayesinde yönlendirilir. Ancak bu dev araçlar çok yüksek irtifalara çıkamadığı gibi, hava sürtünmesi nedeniyle de yüksek hızlara erişemez.



DRAGON QUEST VS



E: Ömerim iyisin, hoşsun da nasıl senin gibi JRYO'ları sabah ekmeğine sürüp yiyen bir adam Final Fantasy'yi koskoca Dragon Quest'den daha güzel bulur? Anlat bakayım bana bir hele, piramitlerin sırrı gibi geliyor bana.

Ö: Yani hakikaten bazen otursam zaman yolculuğunun, ışınlanmanın, hatta Victoria'nın sırrını çözebilecekmişim gibi geliyor ama bir insan nasıl Dragon Quest'i daha çok sever, o benim için ebediyen bir muamma olarak kalacak. Hayır, sayarım severim de kendisini. "Al sana bin saat, otur oyna bütün DQ'ları" deseler parende atarak atlarım ama ne bileyim abi, hepsi de FF'lere nazaran çok birbirine benzeyen ve çok NORMAL oyunlarmış gibi geliyor. Yenilerini geç de, şu eski FF'lerdeki o özel dokunuş çok başka be abi.

E: Ömerim ne yaptın sen ya? Birbirine benzeyen "NORMAL" oyunlar olsa her yenisi çıktığında Japonya'da hayat durur mu? Senin gibi halis muhlis bir Japon'a hiç yakıştıramadım. Hayır yani biz de bütün o FF'leri oynamasak inanacağız. Bizim en azından FF2 ve FF3 gibi berbat oyunlarımız yok. Ayrıca bir kere siz bizden özenilerek yaratılan bir serisiniz, ne çabuk bitirim oldunuz be anam?

Ö: Şimdi Japonluk içimizde evelallah ama bir de dünya vatandaşıyız öte yandan. Yani hiç oyunu oynamaya bile gerek yok, aç Wikipedia'dan okut FF7'nin senaryosunu Türk de oha der, Japon da shinjirarenai der, Şilili de işte o minvalde bir şey der. Ben FF'lerin bu epik senaryolarını sevdim, karakterlerini arkadaşım belledim (kimileri yengen olur ama o ayrı), Squall'la Rinoa'nın sarılması, Tidus'un Jeckt'e "senden nefret ediyorum" demesi gibi unutulmaz sahnelere âşık oldum. DQ'lar atamızdır, saygıyla önünde eğilirim ama boynuzun kulağı, arabanın faytonu, atı alanın Üsküdar'ı geçmesi gibi geçti çoktan FF. Söylesene sevgili ejder görevlisi dostum, hakikaten merak ediyorum, nedir yani? Seven neden sever DQ'yu?

E: Hemen cevaplayayım dostum. Seven büyük üstat Akira Toriyama'nın absürt mizahı, tarzı, tasarımları için sever. Koichi Sugiyama'nın müzikleriyle senfonik hayallere gömülür. Dişli fakat ayarında zorluğuyla sınandığını hisseder. Boş oyun yoktur bir kere koca seride, tadacağın kaliteyi aşağı yukarı mutlaka kestirirsin. Üstelik en önemlisi de FF gibi hayran sömürme politikası gütmez, sevenlerine saygı duyar, az ama öz çıkar. Söyle Ömercim, sen hâlâ oynadığın şeylerin FF olduğuna inanıyor musun?

Ö: Ya sorma zaten, sırf markayı sömürebilmek için koskoca Sakaguchi'yi harcadı adamlar. O 10-2 ve 12 gibi rezillikler bir tarafta, uçan kuşa FF adını vermek bir tarafta, sıradan bir şeye

120



DÜNDEM: STARCRAFT

» Blizzard ne yapıyorsun? Raynor kim, Kerrigan kim, Tassadar kim?

122



SON JETON: FREEDOM FIGHTERS

» Rusların ABD işgalinde kurtuluş için halk bize bakıyor.

128



PİKSEL MEDYA

» Yaşı büyük filmler, animeler, albümler vs. yepyeni bölümümüzde sizi bekler.

FINAL FANTASY



dönüştü maalesef koca seri. Ama şunu da unutmayalım sevgili dostum, burası Pixel! Güncel oyunları yok saymak en tabii hakkımız! Belki FF dediğin DQ gibi her daim belli bir çizginin üstünde olmadı, belki Square-Enix zaman zaman ağır saçmaladı ama diyorum; 6, 7, 8, 9, 10... Bu beş oyun gibisi gelmedi gelmez. Hepsine dair yüzlerce unutulmaz anım var ki zaten bu oyunların en harika özelliği insanın beyninde yer eden anlarla dolu olmaları. Benim JRYO'ları sevme sebebim zaten en başta başka şekilde mümkün değil anlatılamayacak muhteşem hikâyelerin bir parçası olmak.

E: Bu işler tabii ki zevk meselesi dostum, ama işte bu yüzden senin gibi Japon bir adamın DQ'yi daha sıkıcı bulması anormal geliyordu bana zaten. Her ne kadar random battle sıklığından ve Game Over acımasızlığından dolayı bayağı illet olsam da bakma yani, benim de çok güzel günlerim oldu FF ile yoksa. Hele ki FF6 ile, 10 ile, Tactics ile... FF1'i ilk bitirdiğimde "niye bitti lan!" diye gerçekten ağlayan adamım ben. Ama DQ serisi naifliğiyle, senfonisiyle, anime dünyasıyla, tadında zorluğuyla ruhuma işliyor işte elimde değil. Gerçi 10. oyunu online çıkarıp beni de illet ettiler. Nedir dostum bizimbu Square-Enix'in elinden çektiğimiz?

Ö: Yok be abi, ne sıkıcı bulması. DQ VIII'de "şişe geçirilmiş, biri kırmızı biri yeşil, zıplayıp dil çıkarıp dans eden iki dolmalık biberlerle" kahkahalar eşliğinde savaştığımı da iyi hatırlıyorum yani ^_^ Hem dediğim gibi, vakit olsa oturur tüm seriyi sıradan geçiririm, hiç acımam. Square-Enix'in dingilliğine ise hiç girmeyelim, fena sinirim bozuluyor. Vezirdiler rezil oldular resmen. Şu para denen meret insana neler yaptırıyor...

HABERLER

■ Tam 200 sanatçıyı bir araya getiren ve 75 parçadan oluşan **Chrono Trigger**'ın tribute albümü Chronicles of Time çıktı. iTunes ve Loudr'dan edinebiliyorsunuz.

■ **Windows 3.1**'in oyunlarını özlediniz mi? Artık tarayıcı üzerinden binlercesini oynamak mümkün: *tinyurl.com/ogz-101-3-1*

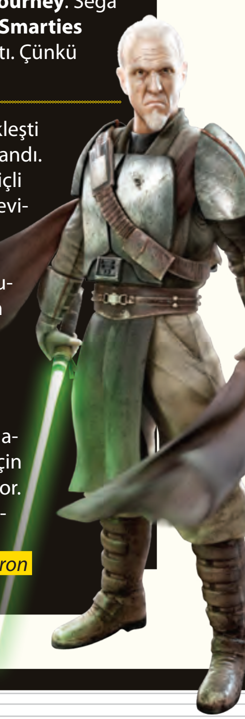
■ İçinde 1000 tane yüklü **XZ Spectrum** oyunu bulunacak olan Vega Plus ismindeki el konsolu projesi indiegogo'da şansını denedi ve hedefi olan 100.000 Sterlin'in katbekat geçti: *tinyurl.com/ogz-101-vega-plus*

■ **Blizzard** 25. yılını hoş bir teşekkür videosuyla kutladı: *tinyurl.com/ogz-101-blizzard-25*

■ PSP için geliştirilen ama tamamlanamayıp yayınlanmayan **Saints Row: Undercover** ücretsiz olarak yayınlandı. PSP'nizde veya emülatörünüzde oynayabilirsiniz: *tinyurl.com/ogz-101-undercover*

■ Commodore 64 için yepyeni bir oyun duyuruldu: **Sam's Journey**. Sega Mega Drive için de **Fatal Smarties** isminde yeni bir oyun çıktı. Çünkü neden olmasın?

■ Kaçınılmaz olan gerçekleşti ve **Duck Hunt**, VR'a uyarlandı. Köpek dostumuzla daha içli dışlı olabileceğimiz için sevinelim mi şimdi?



■ **Star Wars: KOTOR**, oyunun hayranları tarafından Unreal Engine 4 ile yeniden yapılıyor. Yapımcılar Apeiron ismini verdikleri projede Black Mesa'yı ve Renegade X'i örnek aldıklarını söylüyorlar ve şu an için bayağı umut verici duruyor. Umarım Disney bir müdahalede bulunmaz: *tinyurl.com/ogz-101-apeiron*



DÜNDEM
MART 1998

STARCRAFT

AYNI LACİVERTİN UZAYLISI

Birkaç tane sevdiğimiz oyuna imza atmayı başarmış olan Blizzard cozutmaya başlıyor arkadaşlar, StarCraft isminde yeni bir oyun çıkarıyorlar bu ay. Özellikle Warcraft'ı ve Warcraft II'yi çok sevdik tamam ama şapkamızı önümüze alıp bir kendimize sormamız lazım; bir de Warcraft'ın uzayda geçenine gerek var mı gerçekten? "Başarılı bir formül bulduk, suyunu çıkaralım" mantığı değil midir oyun dünyasını geriye götürecek olan şey? Bir de Warcraft'tan farklı bir şey yapıyorlarmış izlenimi vermek için Craft'ın C'sini büyük yazmışlar. Hey Allah'ım...

Biraz oyunu tanımlamaya çalışayım ki Warcraft'ları oynadığınızı varsayarsak hiç gerek bile yok aslında. Yine aynı şekilde üs kuruyoruz, kaynak topluyoruz (kristal ve gaz), birim basıyoruz ve karşı tarafla kapışıyoruz. Üç tane ırk var, biri geçen yıl çıkan Starship Troopers'tan arak Zerg'ler, birisi artist Protoss'lar, birisi de, illa lazım ya, bildiğiniz insanlar, yani Terran'lar. Üçü de görsel olarak farklı görünüyorlar, haklarını yemeyeyim ama oynanış olarak yine işte bildiğiniz ordu basıp yolluyoruz hepsinde, pek bir değişik bir şey yok.

İki modu olacak oyunun. Senaryo modu hakkında pek bir şey bilmiyorum doğrusunu isterseniz ama tahminimce klasik "uzaylılar dünyaya saldırıyor, kahraman insanlık olarak memleketimizi korumamız lazım" minvalinde bir şey olacaktır. Bir de multiplayer'ı olacak oyunun. Yani yerel ağdan bağlı makinelerde birbirinize dalabileceksiniz (ya da zenginseniz internetten de oynamak mümkün olacakmış). Yani hoş bir deneme de orada Command & Conquer gibi bir dev varken kim uğraşır bilemiyorum.

Yani Blizzard'ın bu "elimizdeki oyunun biraz değişiğini yapalım, üç beş satar günü kurtarırız" mantığını çok sevimli bulmadığımı söylemeliyim. Bir kere her şeyden önce bilimkurgu dediğimiz tür daha çok Batı'da, özellikle de ABD'de sevilen bir tür. Blizzard sırf kendi vatandaşları için bir şey yapacağına daha evrensel hamlelerle, ne bileyim, Uzak Doğu oyun sektörünü falan hedeflese sanki daha mantıklı olurmuş gibi geliyor bana. Neticede birkaç istisna dışında Orta Çağ fantezisi türündeki yapımlar bilim kurgulardan daha fazla kişiye ve coğrafyaya hitap eder. Yanlış mıyım?

Yani sonuç olarak demem odur ki Blizzard gibi potansiyeli yüksek bir firma "C&C'den sıkılanların arada açıp oynayacağı değişik bir şeyler" yapmak yerine keşke daha iddialı hamlelerde bulunsaydı. Oyun dünyasının ve özellikle de gerçek zamanlı strateji dünyasının Blizzard'ın şu an yaptığından daha yaratıcı şeylere ihtiyacı var... **-Ömer**

SONRA NE OLDU?

Eh yani sanıyorum söylemeye bile gerek yok, StarCraft tarihin en iyi strateji oyunlarından biri oldu, 11 milyondan fazla sattı, Güney Koreli oyuncular yüzünden hepimizin aşağılık kompleksine sahip olmamızı sağladı, espor denen şeyi hepimize öğretti. Gelen genişleme paketi Brood War da esas oyunun başarısını devam ettirmeyi bildi. Bir de malumunuz, sonsuzluk gibi gelen bir zaman aralığının ardından StarCraft II üçlemesi çıkageldi. Ona da geçtiğimiz aylarda epik bir veda ettik. Yeni oyun için artık bir o kadar daha bekleriz...



KONSOL

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ADAPTÖR ISINDI

Geçen ay yeni köşemizi Atari 2600 ile açtık, bu ay da bayrağı ondan devralan konsolu ele alalım. Nintendo'yu tam anlamıyla piyasaya sokan 8-bit canavarı Nintendo Entertainment System'i...

Video oyunculuğunun tam anlamıyla çoktüğü 1983 yılında piyasaya çıktı NES. İlk olarak Japonya'da Family Computer adı altında farklı bir tasarımla çıksa da iki yıl sonra da bugün bildiğimiz haliyle Batı'ya geldi. 15 yıllık ömrü boyunca 60 milyonun üzerinde satarak oyuncuları ve Nintedo'yu ihya etmenin yanı sıra da ölüm döşeğinde yatan oyun sektörünü de resmen ipten aldı. Belki de oyunculuğun altın yılları sayabileceğimiz bu dönemde Super Mario, Metroid, Final Fantasy, Legend of Zelda, Dragon Quest gibi sayısız efsane serinin doğuşuna da en sahipliği yaptı. Ama en önemlisi dergiler, çizgi filmler, rehberler, hatta mısır gevrekleri bile derken oyunculuğu hayatımızın her alanına soktu ve başlı başına bir kültür haline getirdi.

Ülkemizde oyunculuğunda da çok önemli bir yere sahip aslında NES. Her ne kadar Nintendo'nun ülkemize uyguladığı ambargolar yüzünden kendisiyle olmasa da, birebir aynısı sayabileceğimiz sistem klonları Famiclone'lar ile. Uygun fiyatı yüzünden pek çoğumuzun evlerine giren bu Famiclone'lar da kartuş takaslarıyla, ördek avlamasıyla, "adaptör ısındı" muhabbetleriyle ve parmağınıza su toplatan joystick'leriyle benim gibi pek çok Türk oyuncunun geçmişinde unutulmaz izler bıraktı. Her geçen gün gelişen oyun teknolojisine rağmen topu topu 8-bit'lik gücüyle hâlâ milyonlarca oyuncuyu peşinden sürükleyip kendini ilk günkü zevkle oynattıran, oyun tarihine yön vermiş bir konsoldur NES. Darısı günümüz konsollarının da başına... **-Emre**



STREET FIGHTER'DAKİ İSİM KARMAŞASI

SÖYLEYİN BANA CAPCOM BEY, KİM HAKLI?

Şu köşeyi ilk kez yazdığım 2009 Eylül'den beri "okumak istediğiniz konuları söyleyin arkadaşlar" diye diye dilimde tüy kalmadı. Baktık sizden de ses yok, Ömer istek parça yolladı bu ay için "ya şu Street Fighter'daki karakterlerin adlarının Batı'da ve Japonya'da farklı olması muhabbetini yazsana" diye. Bize de kırmak yakışmaz tabii.

Efendim SF serisi bir hayli isim karmaşası yaşanan bir seri. Biz batılıların M.Bison dediği karaktere Japonlar Vega, Vega'mıza Balrog, Balrog'umuza ise M.Bison diyorlar. Ama aslında orijinali Japon isimleri. Sebebi ise şu; oyun Batıya gelmeden önce Capcom Amerika "ya Vega dediğin bildiğin tırt adam ismi, boss adama yakışmıyor" diyor. Mike Bison isimli boksör karaktere de "Mike Tyson telif davası açar" diye de ayriyeten korkuyorlar. Bu yüzden isimler bu üçü arasında kaydırılıyor. Vega ismi yaygın bir İspanyol ismi olduğu için matadorumuza geçiyor, Mike Bison ismi de Master Bison olarak değiştirilerek boss'umuza veriliyor. Balrog da boksöre kalıyor tabii. Lakin Japonlar hâlâ orijinal isimleri kullanırlar.

İsim karmaşası bununla da sınırlı değil bu arada. Mesela Charlie'mize Nash, Akuma'mıza da Gouki diyor çekik dostlarımız. Sebebi ise gene zihni sinir çalışan Capcom Amerika şubesi. Zira SF2'nin sonunda Guile, M.Bison'a "dostum Charlie'yi Kamboçya'da sen öldürdün" diyor ama bu tamamen Amerika şubesinin uydurması, oyunun orijinalinde böyle bir metin yok. Seriye Nash eklenince de kendi uydurdukları öyküyü sürdürerek adını Charlie diye değiştiriyorlar. Aynı şekilde Gouki'nin de kendilerince şeytani bir karakter olduğuna karar verip adını Japonca "Şeytan" anlamına gelen Akuma olarak koyuyorlar durduk yere.

Bir de Street Fighter Alpha olarak bildiğimiz serinin Japonya adının aslında Zero olması var tabii. Bu da Amerika şubesinin "ya bunlar 0'ı görünce oyunu SF2'den eski zannederler" diye kuruntu yapmasından kaynaklanıyor. Bundan da başka ilk Street Fighter'ın PC Engine'e çıkarılırken "çok geliştirdik biz bunu" diye Fighting Street diye çıkarılması var... Ama düşünmeyin bence bunları siz fazla, içinden çıkamazsınız maazallah, aduketinize bakın siz (abi resmen beynimi döndürdün, bir on kere okurum ben bu yazıyı artık - Ö) **-Emre**

Bu Japonlar bizim M.Bison'a neden Vega diyor? Charlie'nin adı neden Nash oldu? Gouki de kim? Street Fighter Zero da ne oluyor? Peki ya Fighting Street? Bu isim karmaşasının sebebi nedir?

PIXEL

SON JETON

FREEDOM FIGHTERS



KURTULUŞ BİZİM ELİMİZDE!

13 sene evvel Ekim ayındayız. Elimde, her hafta Perşembe günleri çıkan ve Serpil Ulutürk hatrına ara sıra almaya başladığım, sonradan da 'ne güzelmiş bu' diyerek düzenli şekilde almaya devam ettiğim Progamer'ın 12. sayısı var. Kapağındaysa *Freedom Fighters* diye bir oyun. İncelemede söylendiğine göre oyunda Ruslar Amerika'yı 'özgürleştiriyormuş'. Ortaokul düzeyindeki siyaset bilgimle dâhi komik gelmişti mevzu. Her neyse, incelemeden gaza gelip bir arkadaşımın bilgisayarında oyunu oynamaya başlıyoruz. Aklımda kalan en çarpıcı anlardan biri şöyle: Koskoca bir bölümü neredeyse tamamlamışız, sıra bende. Hatırlayanlar vardır, oyunu her istediğinizde save edemiyordunuz. Ve ben o son, bayrağı göndere çekme anında, bayrak direğine doğru yürürken binanın tepesinden Christopher Stone'u aşağı düşürmüştüm. Arkadaşla çok pis papaz olmuştuk haliyle. Her bölüm sonu, bayrağı göndere çekip çekemeyeceğime ilişkin bir korkuyu miras bırakmıştı bu oyun bana.

Benim Stone'u modern Ulubatlı Hasan'a dönüştürme beceriksizliğimin can sıkıcı hatırası dışında, neydi *Freedom Fighters*'ı bugün dâhi hatırlanır kılan? Tam o günlerde uzak coğrafyalara 'demokrasi götürmekte' olan ABD'nin sathında, hayali bir direnişi resmetmek, tarihi tersten kurgulamak mevzuyu fazlasıyla antipatik kılıyordu; ancak IO Interactive bu senaryoyu o kadar güzel allamış, pullamış ve önümüze koymuştu ki oyun en değme 'yankee go home'cuya dâhi Amerikan direnişini örgütlemekten keyif aldırtabilirdi. Jesper Kyd'in muazzam yeteneğini arkasına almasıyla, TPS mekaniklerini kusursuzca oynanışa yedirmesiyle, hatta bu mekanikleri geliştirmesiyle ve o dönem için şahane olarak nitelendirilebilecek grafiklerine ve geniş mekânlara yayılan aksiyonuna rağmen en ufak bir yavaşlama dâhi yaşatmayan programlama harikası haliyle farklı bir oyundu *Freedom Fighters*. Oyunun iyi yaptığı şeylerden biri de, oynanışta kompleks görünen unsurları olabildiğince basit kılmasıydı. Örneğin bölük yönlendirme mekanikleri oldukça basit ve sadeydi; ama bu sadelik hali çatışmaların taktiksel derinliğine katiyen ket vurmuyordu. Ayrıca oyun, çizgiselliği kıran parçalı görev yapısıyla



İronik ama ABD'nin "özgürleştirme" sevdasının gerçek anlamını Freedom Fighters'tan öğrendik.





da o dönemki türdeşlerinden ayrılıyordu.

Bunlardan başka, Kyd'in olağanüstü tınılarıyla şahlanan açılış filmi, her ne kadar *Red Alert* oyunlarının unutulmaz FMV'leriyle kıyaslanamayacak olsa da tebessüm ettiren, Rus spiker Tatiana Kempinski'nin sunumuyla renklenen SAFN haberleri suretindeki cutscene'ler ve elbette Sovyet işgali altındaki New York ortamı oyuna benzersiz bir hava katıyor ve *Freedom Fighters* çıkışından 13 koca sene sonrasında bile hâlâ hatırlanan bir oyun deneyimine dönüşüyordu.

Kısacası, alelade bir tesisatçı olan Chris'in her yeni görevle birlikte Amerika'nın kurtarıcı kahramanına dönüşmesini, topladığı karizma puanlarıyla direniş ağını genişletmesini ve savaş görmemiş kıtayı Sovyet işgalcilerden temizlemesini olabilecek en eğlenceli şekliyle oynuyorduk. *Freedom Fighters*'ın hafızamı zorlayarak tespit edebildiğim en büyük eksikliği, oyunun kısa sürede bitmesiydi. Bir de kuşkusuz, bende yarattığı Ulubatlı sendromu.

Sözün özü, kıymeti çok da bilinmemiş -satış rakamları beklenenin epey uzağındaydı- ama pek çok oyuncunun hafızasında iyi yer etmiş bir deneyim *Freedom Fighters*. Çıkışının üzerine epey bir vakit geçmesine rağmen, oyunun bir seriye dönüşmesi umudunu birçok oyuncu hâlâ içinde taşıyor. Kim bilir belki bir gün ikincisini oynamak da nasip olur. **-İhsan A.**



FREEDOM FIGHTERS 2

IO Interactive'in Kane & Lynch gibi vasat bir oyunun ikincisini çıkarmış olması, özellikle Freedom Fighters 2'nin yokluğu hesaba katıldığında, biz oyuncular açısından epey düşündürücü olmalı bence. Hâlbuki onunla uğraşana kadar şu güzelim oyunun bir devamı yapılsaydı ve biz günün teknolojik nimetlerinden faydalanmış haliyle yeni bir Freedom Fighters görseydik hiç fena olmazdı. Aslında oyunun sonunda devam oyununun geleceğine dair mesajlar da mevcuttu. Oyunun sadık takipçilerinin bu konuda uzun süredir beklentileri var; ancak maalesef ufukta yeni bir Freedom Fighters gözükmüyor. Ne yazık ki burada bir kez daha sektörün karanlık yüzüne, yani 'ne kadar ekmek o kadar köfte' anlayışına tosluyoruz. Olsun yine de belki bir gün, kim bilir?

PARODİ Mİ?

Yazıda da üzerinde durduğum gibi Freedom Fighters'ın çıktığı tarih, zamanlama açısından oldukça manidardı. O günlerde, Amerika'nın Irak işgali hız kesmeden devam ediyordu. Buna karşılık, oyunun alternatif tarihinde atom bombasını Amerika değil Sovyetler atıyor ve II. Dünya Savaşı'nı bitiren taraf



oluyordu. Haliyle sağa sola özgürlük ihraç etmek Sovyetler Birliği'ne kalıyordu. Ayrıca oyundaki kötü adamımız General Tatarin'in propaganda konuşmaları, tıpkı İkinci Körfez Savaşı esnasında Amerikalı yetkililerin söyledikleri gibiydi; hatta çoğu zaman birebir aynı cümleler kullanılmıştı: 'Direniş olduğu sürece daha fazla kan dökülecek, biz buraya size yardım etmeye, sizi yozlaşmış hükumetinizden kurtararak özgürleştirmeye geldik'. Dolayısıyla çoğu kişinin aklına aynı soru gelmişti: Freedom Fighters bir parodi miydi?

Freedom Fighters'ın Irak işgalinin bir parodisi olup olmadığı oyuncular arasında da epey tartışıldı; ama en nihayetinde oyunun bir parodi olduğunu söylemek, bizim kişisel yorumumuz olmaktan öteye gitmiyor. Yine de şurası bir gerçek ki Freedom Fighters, ölümüne ciddi görünerek alttan alta emperyalizm çığırtkanlığı yapan ve birçok ulusu mütemadiyen 'kötü adamlar' şeklinde resmeden nice AAA yapımdan katbekat daha masumdu.





Kim bu tipler?

Her ne kadar Freedom Fighters'ta karakterler klişe görünümlü olsalar da onların bu hali oyunda hiç sırıtmıyordu; aksine atmosferi olabildiğince besliyordu. Kısaca tanıtmak gerekirse:



CHRISTOPHER STONE

Chris tesisatçılık yapan, olası bir Sovyet işgaline karşı insanları uyarmak için düzenlenen kampanyalara mesafeli, Kızılderili bir öğretmen ile İrlanda kökenli bir itfaiye şefinin iki oğlundan biri. Hiç istemeden içine düştüğü çatışma ortamında, Amerikan halkının özgürlüğü için en önde saf tutanlardan biri olacak ve direnişe liderlik edecektir.



ISABELLA ANGELINA

Chris'in baştan beri mesafeli kaldığı 'Warning against Reds!' kampanyasının öncüsü, politik aktivist ve etnograf kişi. Dünyanın pek çok ülkesini gezen Isabella, özellikle Kanada ve Greenland gezilerinden sonra Sovyet karşıtı görüşlerini daha da yaygın şekilde savunmaya başlayacaktır. Direnişin aksiyondan çok organizasyon kısmıyla ilgilenen kişidir.



GENERAL TATARIN

Tam adı Vasilij Tatarin'dir. Amerika kıtasından sorumlu, Sovyet Özbekistan'ı doğumlu askeri lider. Amerika'yı özgürleştirme operasyonu kapsamında 100 bin askeri ve yirmi adet nükleer başlıklı denizaltıyı New York'a göndermiştir. Avrupa'daki Sovyet ilerleyişinde de etkin rol üstlenmiş ve hatta Paris'in işgalini de komuta etmiştir. Ayrıca vaktinde Guatemala'da askeri danışmanlık yapmıştır. Kendi sağ kolunun da bulaştığı bir suikast sonucu direniş güçleri tarafından öldürülmüştür.



MR. JONES / ALBAY BULBA

İşte Freedom Fighters'ın en sürprizli karakteri. Direnişçiler ve Sovyet güçleri arasında ikili oynayarak General Tatarin'in yerine geçmeyi hedeflemiş ve bunu başarmıştır da. Ancak şahsi çıkarları uğruna kullandığı Direniş nihai zaferini kazanınca, Sovyet yönetimi tarafından 'görevinden alınmıştır.'



NEDEN EFSANE OLDU?





MÜZİKLER

Jesper Kyd'in müzikal yeteneğiyle ilgili ne dersem diyeyim bilirim ki laf-ı güzaftan öteye gitmez. Çünkü zaten yıllardır nice sanal dünyayı onun sihirli tınıları eşliğinde keşfediyoruz. Yine de tekrarlamam lazım: En önemli işlerinden birini bence bu oyunda yapmıştır Kyd. Nitekim kendisinin bu oyun için, Sovyet tarzı koro aranjmanlarıyla doldurduğu ve modern klasik müzik, dark ambient gibi farklı türlerin öğelerini başarıyla harmanladığı parçalar, size sadece kurgusal bir Sovyet işgalini, kızıla bürünmüş New York'u ve onun karşısında günbegün büyüyen bir Amerikan direnişini duyumsatmaz; aynı zamanda koskoca bir tarihin heybetli kancasını aklınıza takar. Gerçekten de Jesper Kyd'in olmadığı bir Freedom Fighters nasıl olurdu düşünemiyorum.

ARA SAHNELER

SAFN ana haber bülteni şeklinde oyuna yedirilen ara sahneler hâkim konsepti başarıyla beslerken aynı zamanda efsanevi Red Alert FMV'lerine de selam çakar nitelikteydi. Tersine kurgulanmış CNN'de Tatiana Kempinski'nin aktardığı gülünç propagandaları dinlerken, satır aralarında büyümekte olan şanlı direnişimize şahitlik etmenin tadı bambaşkaydı.

BİRLEŞİK DEVLETLER SOVYET HÜKÜMETİ

Oyunun ortaya koyduğu işgal manzarası benzersizdi. Amerikalıların en köklü toplumsal takıntılarından biri olan Sovyet işgalini eğlence odaklı resmederken aynı anda ciddi kalabilmeyi de başararak, belki bir nebze de olsa oyuncularda 'empati' duygusunu tetiklemeyi hedefliyordu Freedom Fighters. Amerika'nın gerçek dünyada başkalarına özgürlük götürdüğü bir dönemde, bir başkasının da Amerikalılara, sanal dünyada dâhi olsa, özgürlük getirmeye çalışması hatta bunu birebir onların cümlelerini kullanarak yapması dikkat çekiciydi. Ayrıca oyunda Amerikan rüyasını tekrar cazip kılmak, Kızılderili bir öğretmenin oğlu ve sıradan bir tesisatçı olan Christopher Stone'a kalmıştı. Üstelik artık bu rüyanın tohumlandığı yer, farelerin cirit attığı kirli ve soğuk bir kanalizasyon çukuruydu.

PARÇALI GÖREV YAPISI

Her bölümün içerisinde istediğiniz sıraya göre yapabileceğiniz görev setleri bulunmaktaydı. Mesela isterseniz işe Rusların helikopter pistini halletmekle başlayabilirdiniz. Bu sayede bir sonraki görevi yaparken düşmanınız hava desteğinden yoksun kalmış oluyordu. Çizgiselliğin bu şekilde kırılmış olması eğlence faktörünü katlayan bir unsurdu.



BÖLÜK MEKANİKLERİ VE KATIKSIZ AKSİYON

Oyunda topladığınız karizma puanlarınızla, yanınızdaki 'özgürlük savaşçıları'nın sayısını artırabiliyordunuz. Oynanışı gereksiz yere baltalayan alışıldık bölük yönetimi mekaniklerinin aksine Freedom Fighters'ta bölüğü kontrol etmek, sadeliği ve kolay yapısıyla oynanışı yukarıya çıkarıyordu. Geniş mekanlara yayılan, temposu bir an olsun düşmeyen katıksız aksiyon, fedailerimizin varlığıyla birlikte adeta görsel bir şölene dönüşüyor ve oyun kıyasıya bir çatışmanın içinde bulunduğunuz hissini sorunsuz bir şekilde, tam da olması gerektiği gibi veriyordu.

SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



HELLNIGHT *[PSX]*

Ne yalan söyleyeyim, şu an içim nefretle dolsa da Konami'nin o güzel günlerini hatırladıkça gene de yüreğim sızlıyor. O yüzden bu ay 1998 yılında Atlus'la beraber geliştirdikleri Hellnight'ı hatırlayınca biraz hüzünlendim.

Hellnight bir survival-horror oyunu. Tokyo'da geçen oyunda bir metro kazası sonucu yer altındaki tünellerde yaşayan insanların bölgesi The Mesh'e ulaşıyor ve yüzeye geri dönmeye çalışıyoruz. Fakat sorun şu ki peşimizde asla ölmeyen ve yılmayan bir canavar var. Oyunun özgün sistemi de burada devreye giriyor zaten. Zira oyunda bir can sistemi yok. Canavara ilk yakalandığımızda önce partnerimiz, bir daha yakalanırsak da bu sefer biz ölüyoruz. Tabii bu partnerlerin de farklı özellikleri var. Naomi'nin canavarın olduğu yerleri öngörüp bizi uyarması, ya da seri katil Kamiya'nın bir şarjör mermiyi canavara, hatta kafasını bozarsanız sizin bile üzerine boşaltması gibi. Ayrıca yanınıza sadece bir partner alabildiğinizi ve yanınızdaki ölmeden de değiştiremediğinizi ekleyeyim.

Oyun klasik RYO'lardaki düzendeki gibi kare-kare sayılabilecek haritalarda geçtiği için birinci şahıs kamerası seçimi de çok yerinde olmuş bence. Köşeyi döndüğünüzde canavarla burun buruna gelmek ya da nefesiniz kesilip yavaşladığınızdaki o çaresizlik hissi muazzam mesela. Gelgelelim oyun ciddi potansiyel vadetse de bir süre sonra canavardan kaçmak rutin hale gelip sıkıyor ve öykünün ilerleyip aşırı fantastikleşmesi işin ayarını kaçırıyor. Hele ki aynı şeyi tekrar tekrar yaptıran son boss savaşı tam bir rezalet. Gene de içerdiği özgün fikirler yüzünden türün hayranları mutlaka bakmalı derim. **-Emre**

KÖR OLUR BADEM GÖZLÜ OLUR

Hellnight fazla reklamı yapılmaması ve Amerika'da çıkarılmaması sonucu zamanında pek tutmadı. Gelgelelim ne hikmetse oyuncular zamanla değer vermeye başladı ve sadık bir takipçi kesimi edindi.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

DOUBLE DRAGON 3: THE ROSETTA STONE *[NES & GENESIS VERSİYONU]*

Şimdi sizin aklınızda iki soru var: 1) Dayak nedir? 2) Dayak neden yenir? Merak etmeyin, her iki sorunuzun da cevabını vermek için Double Dragon 3 burada.

Seri boyunca yüzlerce insanı dövdüğümüz, yapımcı ekibin "Atın İntikamı" konseptiyle hazırladığı DD3 gerçekten de zamanının çok ötesinde bir dayak yeme simülasyonu. İçinizde garip bir huzursuzluk mu var? Kimselere söyleyemediğiniz sıkıntılarınız mı var? Yani kısaca canınız dayak yemek mi istiyor? Açın DD3'ün NES ve Genesis versiyonlarını ve bırakın düşmanlar yedikleri kombonun ortasında durduk yere size uçan kafa atsınlar, iki tanesi sizi arasına alarak kurtulma şansı olmadan eşşek sudan gelene kadar dövsünler, boss'lar tek darbede canınızın en az %80'ini alsın.

Zaten Double Dragon 3'ün serinin en iyi oyunu olması için sarf edilen muazzam çaba daha başından belli oluyor. Zira yıllardır Billy sandığımız kardeşlerden birinin asıl adının BIMMY olduğunu öğreniyoruz hemen ilk sahnede. Meğerse Technos karakteri yaratırken yanlış yaratmış ama oyun vasıtasıyla hatasını cesurca düzeltiyor. Kimsenin aklına yazım hatası falan gelmesin yani. Bundan sonra kardeşlerin adı BIMMY ve JIMMY'dir, ona göre.

Özet olarak gerek Dark Souls'u yanında Barbie oyunu bırakan zorluğu, gerek bitirmesi neredeyse imkânsız olduğu için gerçek anlamda ölene kadar paranızın hakkını vermesi, gerekse de ister arkadaşlarınız ister bilgisayar kontrollü karakterlerle beraber dayak yeme desteği ile intihara meyilli bütün dostlara tavsiye ediyoruz Double Dragon 3'ü. İyi oyunlar. **-Emre**





TAKSİ YOLCULUĞU

[VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES]

Ölmemişti. Yaşadığı da tam olarak söylenemezdi belki ama en azından nefes alıyordu ve besleniyordu. Yıllardır içinde olduğu dünyanın içinde başka bir dünya olduğunu ancak öldüğünde keşfetmişti ve artık o dünyada var olmak zorundaydı. Eski yaşamı? O yaşama bir parça olsun geri dönmek mümkün olmadığından düşünmenin de bir anlamı yoktu. Şimdi gecenin ona sunduklarıyla ne yapacağına karar vermeli ve bu dünyayı tanımalıydı. İnsanların kendine ait sandığı, aslında ise vampirlerin hükmündeki bu karanlık dünyayı…

Onu idam etmeye kalkan ama Nines'ın araya girmesiyle duran, yalnızca kurallara uymaya çalışıyormuş gibi görünen Prens LaCroix içten birine benziyordu. İttifak halinde olduğu Kuei-Jin klanının lideri Ming-Xiao da mantıklı hareket ediyor gibiydi. Ama prensin genç vampire verdiği haberler iyiye alamet değildi. En kadim ve en güçlü vampir ırkından, Antediluvian'lardan birinin bedeninin ortaya çıktığı; kehanete göre kıyametin, Gehenna'nın yaklaştığı söyleniyordu.

Genç vampir Antediluvian'ın lâhitinin peşinden koştu. Yolculuğu onu gecenin örttüğü farklı yerlere götürdü, farklı kişilerle tanıştırdı. Yetenekliydi. Ne yapması gerektiğini biliyor ve yapıyordu. Ancak aynı zamanda naifti. Bu dünyanın düzeninin oturmuş olduğunu, organizasyonların ve müttefiklerin önce vampirlerin, sonra da diğer canlıların çıkarına hizmet ettiğini zannetmişti. Kendisinin de öyle... Herkesin kendi çıkarını ve gücünü gözettiğini ve bu uğurda onu kullandığını fark etmemişti. Acı şekilde öğrendi. İhanete uğradı. İşlenen ağır suçlar onun üzerine yıkıldı. Ne olduğunu, nasıl olduğunu anlayamadan herkesin onun peşine düştüğünü gördü. Bulunduğu yerden can havliyle kaçarak onu bekleyen taksiye koştu. Taksici her zamanki yorgun, olgun ama ilgili ve meraklı ses tonuyla, her zamanki sorusunu sordu:

"Nereye?"
"Uzağa."

Taksi trafiğin içinde yol alırken genç vampir düşünceliydi. Şehirdeki bütün karanlık güçler onun peşindeydi ve o ne yapacağını bilemiyordu. Dikiz aynasından taksiciyle göz göze geldi ve ona onu nereye götürdüğünü sordu.

"Ben aracı süreceğim… Eğer gitmek istediğin yere karar verirsen, bana söyle."

Genç vampir taksicinin kim olduğunu anlamıştı. Onun yaptığı hataları daha önce, hatta ilk yapan kişi olduğunu anlamıştı.

Ama bu bir işine yaramıyordu. Direksiyondaki kişi onu gitmek istediği yere götürecek olan kişiydi, o kadar. Hâlâ bütün bu gerçekleşen şeylerin bir anda nasıl her şeyi paramparça ettiğini algılamakta zorlanıyordu. İçinde bulunduğu durumdan nasıl kurtulacaktı? Belki de yapması gereken kaçmaktı? Ama bu seçenek taksicinin içine pek sinmemişti belli ki:

"Hmmm. Tavşanlar da kaçar... ama er ya da geç kaderleri onları bir kurdun dişlerine götürür. Ve kurtlar senin kokunu biliyorlar. Kaçabilirsin tavşan. Veya kendin bir kurt olabilirsin ve diğer sürülerdekilerin boğazını parçalayabilirsin. Bu, efsanelerin ve paryaların yolu. Jyhad'dan kurtulmak isteyenlerle birlikte bu yolu daha önce ben de yürüdüm. Herkesin bir sebebi vardı ancak yolları her zaman aynı yerde sona erdi: boşluk."

Genç vampir net bir şekilde sordu:

"Benden ne istiyorsun!?"

Taksici ise daha önce söylediği şeyi tekrarlamakla yetindi:

"Ben sadece bir şoförüm… Nereye gideceğini söylemediğin takdirde seni hiçbir yere götüremem."

Genç vampir LaCroix ya da Ming-Xiao ile anlaşma yapmaya çalışabilirdi ama bunu yapmamaya karar verdi. Ona daha önce ihanet etmişlerdi; hayatta kalma pahasına, daha doğrusu hayatta kalma ihtimali pahasına da olsa tekrar onlara güvenmek hata olurdu. Taksicinin açıkça belirttiği üzere kaçamazdı da. Öyleyse geriye tek bir şey kalıyordu. Gecenin karanlık güçlerine karşı tek başına savaşmak, nihayetinde de bir efsane olmak...ya da son ölümü tatmak. Her iki seçenek de diğer tüm seçeneklerden daha çekici geliyordu o an. Taksiciye kararını iletti, karşılığında duyduğu sözler ise her zamanki gibi muğlaktı:

"Nasıl istersen. Ming-Xiao ve LaCroix yok edildiğinde bu şehir kaosa sürüklenecek. Başı olmayan bu canavarı alt edebilir ve bir efsane haline gelebilirsin. Ama...asla huzura eremeyeceksin. Efsanelerin hayatları tutkulu kişiler için birer avdır."

Ama genç vampir ilerisini düşünecek durumda değildi. Zaten başarıya ulaşıp ulaşmayacağı da belli değildi. Şu an hayatta kalmak için yapması gerekeni yapacaktı, o kadar. Sonrasına sonra bakılırdı.

Hem zaten bütün bunlar bir tarafa, nihayetinde kaderini Caine'in kanı tayin ediyordu... **-Ömer**

MEDYA

FİLM // DİZİ // MÜZİK // ANİME



TRON

Yönetmen: Steven Lisberger **Oyuncular:** Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, Cindy Morgan, Peter Jurasik

Tüm o Matrix simülasyonlarından önce, döneminde Akademi'nin bile görsel efektler kategorisinde kabul etmediği bilgisayar efektleriyle 1982 yılında çıkan Tron bizi dijital dünyanın hayal edilen otoyollarına götürmüştü. O dönemde "efekt" dediğimiz şey sadece gerçek dünyada yapılabilenlerdi tabii. Tron'da ise tüm film bilgisayarda geçiyor, kıyafetler ışıklanıyor, her yeri CGI araçlar ve ortamlar kaplıyordu.

Kevin Flynn, arkadaşı Alan Bradley'ın yazdığı Tron adlı güvenlik yazılımı ve Yori'nin bilgisayar dünyasındaki macerasını anlatıyor film özünde. Ama bu bir aşk hikâyesi değil. Kevin ve Alan'ın bu işi yapma sebebi, filmin baş kötüsü olan bilgisayar programı MCP'yi durdurmak. MCP ise tam bir diktatör, programları farklı gladyatör arenalarında çarpıştırma zevkine sahip.

Şimdi Tron öyle müthiş bir senaryoya ya da harikulade oyunculuklara ev sahipliği yapmıyor. Ama bilgisayar dünyasıyla alakalı her insanı bir şekilde yakalamıştır diye tahmin ediyorum. O dünyayı görselleştirme şekli, kullanıcılar ve programlar arasındaki etkileşim, terimlerin yansıtılışı, eğitici olmaktan öte eğlendirici ve sizi evinizde hissettiren bir film diyebilirim.

2010 yılındaki devam filmi Tron: Legacy de benim favorilerimdendir. Onun da çok falsosu olsa bile, 30 yıllık bir seri ancak böyle bağlanabilirdi diyorum. LightCycle'ların tasarımından açık kaynak kodunun önemine kadar özenilmiş, altı da dolu bir seridir bu arada. Eğer bugüne kadar izlemediyseniz, kesin bir şans verin. **-Sarp**



BABYLON 5

Gerçek anlamda dizi seyretmeye Babylon 5 ile başladım. Elbette daha öncesinde CNBC-e'de (RIP) X-Files vs. seyretmiştim, ama hiçbir zaman tam olarak hiçbir bölümünü atlamadan dizi seyretmemiştim. Taa ki birisi bana Babylon 5'i tavsiye edene kadar. İyi ki tavsiye etmiş.

Hiç bilmeyenler için söyleyeyim. Babylon 5 farklı uzaylı ırkların bir araya gelip, savaşmadan, konuşarak sorunlarını çözebilmek için bağımsız uzayda insan birliğince oluşturulmuş bir uzay üssüdür. Tüm ırkların elçileri burada farklılıklarını, kavgalarını geride bırakıp çözüm bulmaya çalışır. Veya, ideal şartlar altında böyle olmalıydı. Ama bin yıllık düşmanlıklar, arkadan çevrilen entrikalar gırla gitmektedir. Ve galaksinin karanlık noktalarında büyümekte olan bir tehditten hiç kimsenin haberi yoktur. Daha önce de defalarca yazdığım gibi, Babylon 5'in övgüye layık çok fazla yönü var. Dizinin hem kurgu yönü, hem senaryosu, bir araya gelmiş onlarca uzaylı ırkı barış içinde idare etmeye çalışırken ortaya çıkan politik kazalar on numara. Çıktığı zamana (1994) göre çok üstün olan bir hikâye örgüsü vardı. Bir bölümdeki çok önemsiz bir olayı, tam iki sezon sonra ne derece kritik olduğunu görebiliyordunuz.

1994 bilgisayar destekli efekt denilince "hö?" diye bakılan bir dönem olduğundan, B5'ın Amiga 1000 ile yapılan CGI görselleri bir efsaneydi. Tabii şimdi bakınca ancak gülesiniz gelecektir, ama çok kısa bir süre sonra ötesini görmeye başlayacaksınız, emin olun. Ve izledikçe StarCraft'tan Mass Effect'e kadar günümüzdeki hemen her bilim kurgu eserinin DNA'sında B5'ın yer aldığını göreceksiniz.

Ve en önemlisi, B5 günümüz dizileri gibi "tutarsa 2. sezondan itibaren senaryoyu sakız gibi uzatırız" kafasıyla yapılmış bir dizi değil. Sapasağlam ve bütünlüklü dört sezonda giriş, gelişme ve sonucu sonuna kadar görüyorsunuz. Aşırı istek alınca yapılan beşinci ise karakterlerin ana hikâye bittikten sonraki hallerini anlatan, muhteşem bir sezondu (The Witcher 3 ve sonradan çıkan DLC'si gibi düşünün).

Oyunculuk kütük, CGI'lar FMV oyunları kıvamında olsa da Babylon 5 benim için gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu dizisidir. Başka hiçbir eserde (film, dizi veya oyun) bu kadar iyi bir diyalog ve metin yazımı görmedim bugüne dek. Uzay-zaman ve varoluşa bakış açınızı değiştirecek düzeyde bir dizi yapmak artık kimsenin harcı değil. **-Sinan**



RUROUNI KENSHIN

Arkadaşlar ben, özellikle de animeler konusunda, geniş yürekli bir adamımdır. Animelerin verdiği genel hissiyatı severim. Bir seride enteresan 1-2 nokta varsa, çok iyi bir seri olmasa da keyifle izlerim. Sevdiğim çok anime, çok sevdiğim de çok anime vardır kısacası. "Şu şundan daha iyi", "şunu şundan daha çok seviyorum" gibi muhabbetlerden de pek o kadar hazzetmem ayrıca. Ama yani "illa ki şu anime dünyasından tek bir anime seçecek olsan hangisi olurdu?" diye soracak olursanız, Kenshin derim.

Aslında Kenshin'in tamamını kastetmiyorum. Ufak bir teknik bilgi vermem gerek müsaadenizle: Kenshin'in animesi üç kısma ayrılır. İlki karakterlerin ufak ufak tanıtıldığı, kısa hikâyelerden oluşan giriş kısmı. Üçüncü kısım ise uyarlandığı manga serisinde olmayan, "filler" dediğimiz hikâyelerden oluşan kısım. Bu birinci ve üçüncü kısımlar da gayet iyidir hoştur ama o ikinci kısım… O Kyoto hikâyesi… 28. bölümde başlayan, 62. bölümde biten bu Kyoto Arc benim için resmen mükemmelliğin tanımı.

Hayatımda birkaç kez yaşadığım "Kenshin izleme döngüsü" diye bir şey var. Birkaç yıl Kenshin izlemedikten sonra "evet, Kenshin çok iyi bir animeydi şüphesiz ama zamanında abartmış olmalıyım ve bu geçen zaman içerisinde birçok kaliteli yapım izledim, birçok şeyi algılayışım değişti ve şimdi izlesem yine keyif alırım ama zamanında olduğu gibi en tepeye koyacağımı sanmıyorum" şeklinde başına oturup, "Kenshin yapılmış en iyi anime! Hatta bırak animeyi, insanlık tarihinde yapılmış en iyi şey!!!" modunda kalkmışlığım çoktur.

Burası Kenshin'i daha fazla anlatabilmek için yeterli bir alan değil. Tanıyormuşsunuzcasına yakınlık kuracağınız karakterlerinden, karakter gelişimi dediğimiz şeyin kitabını yazmasından, eşi benzeri olmayan müziklerinden, komedisinden, dramından, dövüşlerinden ve daha sayabileceğim nice yönünden sabaha kadar bahsedebilirim. Yine de Kenshin'le ilgili en sevdiğim şey ne biliyor musunuz? Her bölümünün her saniyesi en mükemmel şekilde nasıl olacağı düşünülerek tasarlanmış. Seslendirmeleri, kamera kullanımı, renk paleti değişimi ve hatta müzikleri. Kenshin'de müzikler bile bir arka planı öğesi olmaktan çok ötedir, bazen müziğin üstüne sahnenin tasarlandığını çok net hissedersiniz.

Çok da uzatmak istemiyorum ama Kenshin'i izleyin arkadaşlar. Şu gariban arkadaşınızın tek bir anime önerisini dikkate alacaksanız bu Kenshin olsun. Benim hayatımı olumlu yönde değiştirdi, sizinkine de bir şekilde dokunacağını garanti ederim. **-Ömer**



QUEEN

QUEEN II

Queen'i anlamak mümkün değil. Her albümde bambaşka şeyler denediler ama her zaman mükemmellerdi. En başından en sonuna kadar her albümlerinde efsane parçalar sunmayı sürdürdüler. Queen'i sadece derleme albümlerden tanıyorsanız ne kadar çok şey kaçırdığınızı tarif etmeye kelimeler yetmez. İkinci albümleri mesela... Queen'in müziğinin ve hatta genel olarak rock müzik dünyasının zirvelerinde, aşmış gitmiş bir albüm...

"Queen'in müziği şu tarzdadır" demek ne kadar mümkün değilse bu, Queen II için de geçerli ama yine bir tarz söylemek gerekirse progressive rock derdim. Funny How Love Is, Seven Seas of Rhye gibi daha düz rock tarzında çok şık şarkılar olsa da Ogre Battle, The Fairy Feller's Master-Stroke gibi değişik kafalardaki progressive parçalar ağırlıkta. Ve de tabii The March of the Black Queen...

Albümdeki diğer şaheserleri gücendirmek istemem ama Queen II demek benim için The March of the Black Queen demek. Böyle bir şarkı yok. "Böyle bir şarkı yok" derken gerçekten yok, hani yine progressive rock sayılır ama dünyada böyle bir progressive rock şarkı da duymadım. Sürekli değişiyor, sürekli daha önce duymadığınız bir şeylere dönüşüyor, ne kadar çok dinlerseniz dinleyin Queen'i oluşturan 4 dehanın her birinin bütün zekâsını ve müzik yeteneğini ne kadar leziz bir uyum içinde konuşturduğuna daha da çok hayran kalıyorsunuz. Tek bir şarkıda dünyadaki müzik gruplarının çoğunun diskografisinden daha fazla müzik var resmen. Sanki elinize kalemi alıp, gözünüzü kapayıp, kâğıda rastgele bir şeyler çizmişsiniz ve tesadüfen çizdiğiniz şey dünyanın en güzel skeci olmuş, sonra siz o skeci sayısız yağlı boya dokunuşuyla tarif edilemez güzellikte bir tabloya dönüştürmüşsünüz gibi.

Queen II müzik anlayışınızı esnetecek, size "müzik böyle bir şey de olabiliyormuş" dedirtecek ve bunu yaparken de içinizi müthiş bir enerjiyle dolduracak. Queen II yapılmadan önce göçmüş ve albümü dinleyememiş nesillerden olmadığınız için çok şanslısınız. **-Ömer**

Oyungezer

SAYI: 101 - 2016/03

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Barış Akpolat, Cengizhan Kervancı, Deniz Kırca, Gencer Fenercioğlu

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Küre Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 3 Mart 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




UYGARLIK DÜŞTÜĞÜNDE,
ONLAR YÜKSELİR
TOM CLANCY'S
THE DIVISION
Ubi'nin en büyük oyunu mu, yoksa yeni bir Watch
Dogs vakası mı? Nisan sayısını bekleyin!



ŞİMDİ AL! İLK SEN OYNA!
BEKLENEN OYUN ÇIKIŞ TARİHİ: 2016 YAZI*
GENİŞLEME PAKETİ
WORLD OF WARCRAFT
LEGION
BİR KARAKTERİ ANINDA
100 LEVELE ULAŞTIRIN
12
www.pegi.info
PROVISIONAL
*Game is due to release on or before 21/09/16.
† Only one level 100 character boost is available for a World of Warcraft® license with the purchase of Legion™. Boost is available immediately upon code redemption.
© 2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Legion is a trademark, and World of Warcraft, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the properties of their respective owners.
BLIZZARD ENTERTAINMENT
aralgame